PFAFF®

creative 2170

Manual del usuario

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

Esta máquina de coser doméstica está diseñada para cumplir la norma IEC/EN 60335-2-28.

Conexión eléctrica

Esta máquina de coser debe funcionar de acuerdo con la tensión indicada en la placa de características eléctricas.

Notas sobre seguridad

- No permita que se utilice como un juguete.
  Deberá prestar especial atención cuando esta máquina de coser sea utilizada cerca de niños.
- Nunca se debe dejar una máquina de coser desatendida cuando está enchufada.
- Desenchufe siempre la máquina de coser inmediatamente después de utilizarla y antes de limpiarla.
- Apague la máquina de coser (”0”) cuando realice ajustes en la zona de la aguja, como enhebrar la aguja, cambiarla, enhebrar la canilla o cambiar el prensatelas, etc.•
- No utilice nunca la máquina de coser si el cable o el enchufe están dañados.
- Mantenga los dedos alejados de todas las piezas móviles. Debe poner especial cuidado en las inmediaciones de la aguja de la máquina de coser.
- Utilice esta máquina de coser únicamente para su uso previsto, tal y como se explica en este manual. Utilice únicamente accesorios recomendados por el fabricante, según se indica en este manual.
- Desenchúfela siempre antes de cambiar una bombilla. Sustituya la bombilla por otra del mismo tipo (tensión y vatios).

Por favor, recuerde que estos productos deben ser reciclados de acuerdo con la legislación nacional referente a productos eléctricos y electrónicos. Si tiene alguna duda al respecto, por favor contacte con el distribuidor.

¡Enhorabuena!

¡Le felicitamos por haber elegido una PFAFF® creative 2170!

Como entusiasta de la costura, ha adquirido usted una de las máquinas de coser y bordar más avanzadas e innovadoras del mundo; le permitirá transformar todas sus ideas creativas en realidades con una facilidad sin precedentes.

Si le gusta mucho coser, sin ningún compromiso, esta máquina le proporcionará la llave de acceso a exquisitas prendas de vestir, accesorios de moda y confección para el hogar.

¿Le gusta bordar, o desea crear detalles distintivos?

¡Excelente! Su Pfaff creative 2170 le permitirá experimentar una dimensión totalmente nueva de la costura y el bordado, y es muy fácil de manejar.

Encienda la máquina y compruebe que se enciende la luz. La pantalla táctil multicolor le da la bienvenida a un mundo de posibilidades creativas ilimitadas. Entre en contacto con la máquina. Lo único que se requiere es pulsar la pantalla.

Antes de empezar dedique algún tiempo a leer esta Guía del Usuario. Lo ideal sería que fuera siguiendo la información descrita directamente en su Pfaff creative 2170. Es la forma más fácil de descubrir sus numerosas facetas creativas.

Pero no queremos robarle más tiempo. Dé rienda suelta a su imaginación. Su Pfaff creative 2170 se convertirá en una compañera imprescindible para todas sus experiencias de costura. Por supuesto, nuestros distribuidores especializados estarán encantados de asesorarle en todo momento. Disfrute haciendo realidad sus ideas.

Contenidos

1

INTRODUCCIÓN 1:7-1:18

Cuadro de puntadas 1:8-1:10
Puntadas decorativas creative 2170 1:11-1:13
Si la 1:14
Piezas de la unidad de bordado 1:15
Piezas del bastidor de bordado 1:15
Accesorios estándar 1:16-1:18

2

PREPARATIVOS 2:1-2:24

Instrucciones de funcionamiento 2:2
Cambio de tensión 2:2
Conexión eléctrica 2:2
Conexión del pedal 2:2
Cambio del prensatelas 2:5
El sistema IDT - (Integrated Dual Feed - Doble Arrastre Integrado) 2:6
Cambio de la aguja 2:7
Dientes de arrastre 2:7
Bobinado de la canilla desde el portacarretes 2:8
Enhebrado 2:8
Devanado desde el segundo porta-carrete 2:9
Devanado desde el tercer portacarretes 2:9
Devanado de la canilla durante el bordado 2:10
Devanado de una canilla a través de la aguja 2:10
Ajuste de la velocidad de devanado de la canilla 2:11
Inserción de la canilla y de la caja de bobinas 2:12
Detector del hilo de la canilla 2:12
Colocación de la canilla 2:12
Inserción de la caja de bobinas 2:12
Tensión superior correcta - Cómo conseguirla 2:13
Tensión del hilo 2:13
Enhebre la aguja 2:14
Enhebrador de la aguja 2:14
Hilo de la canilla 2:15
Enhebrado de la aguja doble 2:15
Palanca del prensatelas 2:16
Palanca de rodilla electrónica 2:16
Notas generales 2:17
Creative Data Manager 2:18-2:19
Cómo actualizar su máquina 2:20-2:23

3

COSTURA 3:1-3:28

Teclas de función 3:2
Funciones del modo de costura 3:3-3:6
Pantalla de bienvenida 3:7
Barra de Herramientas 3:7-3:10
Cómo seleccionar una puntada 3:11
Modificación de puntadas utilitarias 3:11
Modificación de puntadas decorativas 3:12
Remate 3:12
Posiciones de la aguja 3:13
Inversión 3:13
Puntada recta 3:14
Puntada zigzag en tres pasos - puntada nº 4 3:14
Programa de hilván 3:14
Ojales 3:15-3:18
Inserción de la guía para ojales sensormatic 3:15
Colocación del prensatelas para ojales - nº 5A 3:15
Ojal con cordoncillo 3:17
Ojal de sastre con cordoncillo 3:17-3:18
Costura de botones 3:19
Ojetes 3:19
Zurcido 3:20
Zurcido con la puntada elástica 3:20
Puntadas de remallado 3:21
Puntada invisible - nº 30 3:22
Puntada invisible elástica - nº 31 3:22
Puntada de unión - nº 11 3:23
Puntada de dobladillo cruzado - nº 13 3:23
Costura de cremalleras - puntada nº 1 3:23
Dobladillo enrollado con prensatelas nº 7 3:24
Costura con aguja doble 3:24
Costura de puntadas Maxi con aguja doble 3:24
Cuatro direcciones de costura 3:25-3:26
Menú personal 3:27
Demostración 3:28
Opciones de mensajes 3:28

4

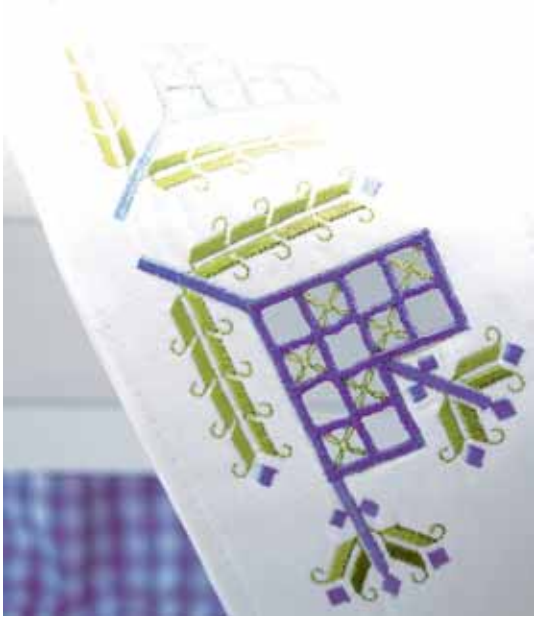
COSTURA DECORATIVA 4:1-4:28

Notas generales sobre la costura decorativa 4:2
Selección de puntadas decorativas 4:2
Modificación de la configuración de las puntadas 4:3
Secuencia de costura 4:4-4:10
Creación de una secuencia de costura 4:5
Disposición de puntadas en una secuencia de costura 4:6
Ajuste de una secuencia de costura existente 4:7
Inserción de una puntada en la secuencia de costura 4:7
Inserción de una puntada al inicio de una secuencia de costura 4:7
Guardar una secuencia de costura 4:8
Cerrar una secuencia de costura sin guardar 4:9
Eliminar una secuencia de costura 4:9
Seleccionar y abrir una secuencia de costura guardada 4:9
Abrir desde la memoria de la máquina 4:10
Abrir desde una tarjeta de memoria creativa 4:10
Creador de puntadas 4:11
Colocación de puntadas simples 4:13
Combinación de partes independientes de motivos 4:14
Más opciones para editar motivos 4:15
Acolchado 4:16-4:19
Patchwork 4:16
Composición de la parte superior del quilt 4:18
Puntada en el filo de la costura 4:18
Punteado de movimiento libre 4:19
Apliques para quilts 4:19
Festón en punta 4:20
Costura nostálgica/tradicional 4:22
Punto de cruz 4:23
Puntadas de bordado a mano tradicional 4:23
Costura de movimiento libre 4:24
Puntadas MAXI 4:24
Fruncido con puntada recta 4:25
Ribeteado en concha 4:25
Alfabetos 4:26
Edición de una secuencia de palabras 4:27
Guardar una secuencia de palabras 4:27
Monogramas 4:28

5

BORDADO 5:1-5:70

Pantalla de bordado 5:2-5:7
Menú contexto en bordado 5:8-5:9
Accesorios de bordado 5:10
Colocación del prensatelas de bordado 5:10
Introducción de una tarjeta 5:10
Bajada de los dientes de arrastre 5:11
Desacoplamiento del IDT 5:11
Desmontaje de la palanca de rodilla 5:11
Conexión de la unidad de bordado 5:12
Bastidor de bordado 5:13
Colocación del bastidor 5:13
Retirada del bastidor 5:13
Retirada de la unidad de bordado 5:13
Introducción al bordado 5:14
Colocación de la tela en el bastidor 5:15
Bordado de diseños simples desde una tarjeta 5:16-5:17
Icono Cambio de color 5:18
Bordado en varios colores 5:19
Bordado en un sólo color 5:20
Desplazamiento del diseño en el bastidor 5:20



Bordado 5:21
Representación ampliada 5:22
Colocación de diseños en el bastidor de bordado 5:22
Colocación precisa de un diseño 5:23-5:25
Omitir puntadas 5:26
Bordado de monogramas y letras 5:27-5:30
Formación de arcos; combinaciones de bordados 5:31-5:32
Creación automática de puntadas 5:33-5:34
Ampliación de imagen 5:35
Creative Data Manager 5:36
Trabajo con los campos de origen y destino en Creative Data Manager 5:37
Trabajo con un campo en Creative Data Manager 5:38-5:40
Formatos de archivo 5:40
Uso del adaptador del bastidor 5:40
Colocación automática del bastidor 5:40
Preparación de una tarjeta de memoria creativa para guardar 5:41
Transferencia de diseños desde ordenador a su Pfaff creative 2170 5:41
Cómo utilizar la plantilla de bordado 5:42
Colocación del bordado en el sitio correcto 5:42-5:43
Friselinas 5:44-5:45
Agujas 5:45
Hilos 5:46
Bordado de apliques 5:47
Bordado Richelieu 5:47
DISEÑOS PREDEFINIDOS 5:49-5:70

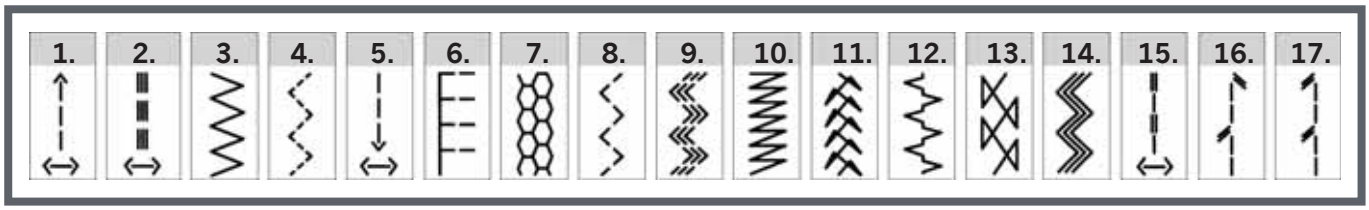
6

MANTENIMIENTO 6:1-6:11
Cambio de la placa de la aguja 6:2
Limpieza 6:2
Cambio de la bombilla 6:3
¿Qué hacer si...? 6:4-6:5
Índice 6:6-6:10
Datos técnicos 6:11

INTRODUCCIÓN

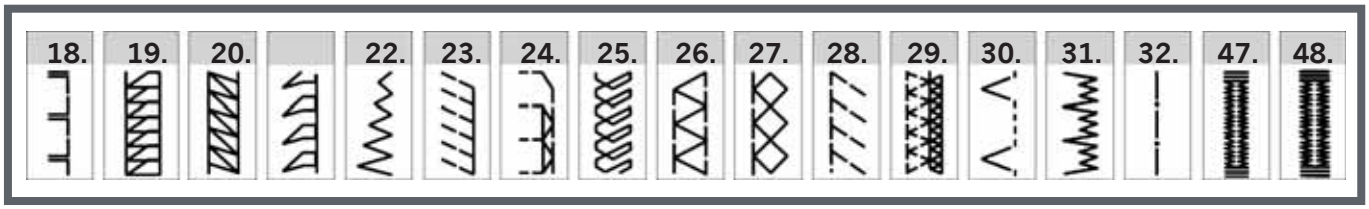
Cuadro de puntadas

Puntadas utilitarias



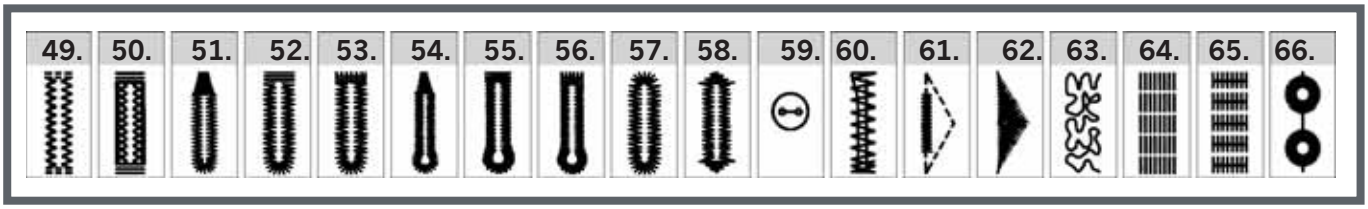
Nº de puntada.	Descripción	Aplicación
1	Puntada recta	Para coser y pespuntear. Muchas posiciones de la aguja para costura de bordes y de cremalleras.
2	Triple puntada recta elástica	Para costuras reforzadas como las costuras de pantalones, debajo del brazo, o pespuntes decorativos. Con muchas posiciones de aguja.
3	Puntada en zigzag	Para rematar costuras en telas, coser apliques e insertar encajes.
4	Puntada zigzag en tres pasos	Puntada resistente para acabados, costura de elásticos, zurcir desgarrones y colocar parches.
5	Inversión de puntada recta	Programa de costura marcha atrás para secuencias decorativas. También para prendas voluminosas.
6	Puntada de sobrehilado elástica	Se utiliza para costuras y sobrehilado en telas y tejidos de punto.
7	Puntada de nido de abeja	Puntada elástica y decorativa para acabados de vainica ornamental en tejidos elásticos, aplicaciones elásticas decorativas y costura con hilo elástico en la canilla.
8	Puntada elástica	Puntada resistente para acabados, costura de elásticos, zurcir desgarrones y colocar parches.
9	Puntada triple elástica	Para costura de elásticos en prendas deportivas y trajes de baño.
10	Puntada de zigzag en Z	Para rematar costuras en telas, apliques, e insertar encajes.
11	Puntada de unión o fagoti	Para unir puntadas, hacer vainica decorativa y patchwork con retales de distintos colores y tamaños.
12	Puntada elástica para forros	Para unir costuras solapadas en tejidos gruesos como cuero y felpa.
13	Puntada de dobladillo cruzado	Consigue costuras muy elásticas y decorativas para dobladillos en ropa deportiva e informal.
14	Triple puntada en zigzag elástica	Puntada elástica para dobladillos decorativos y pespuntes.
15	Puntada de acolchado	Para pespuntear prendas acolchadas con una puntada con aspecto de hecha a mano.
16	Puntada de acolchado	Para pespuntear prendas acolchadas con una puntada con aspecto de hecha a mano.
17	Puntada de acolchado	Para pespuntear prendas acolchadas con una puntada con aspecto de hecha a mano.

Puntadas utilitarias



Nº de puntada.	Descripción	Aplicación
18	Acolchados, apliques o costura de emblemas	Para acolchados, apliques o costura de emblemas con aspecto de costura a mano.
19	Puntada de remallado cerrada	Para unir y sobrehilar tejidos elásticos en una sola operación. La costura cerrada evita que se deshilachen los bordes de la tela.
20	Puntada de remallado cerrada	Para unir y sobrehilar tejidos elásticos en una sola operación. La costura cerrada evita que se deshilachen los bordes de la tela.
21	Puntada de remallado abierta	Para unir y sobrehilar tejidos elásticos en una sola operación.
22	Puntada de zigzag, posición de la aguja derecha o izquierda	Para apliques, para bordar sobre cordones y hacer ojetes.
23	Puntada de remallado estándar	Para unir y sobrehilar tejidos elásticos en una sola operación.
24	Puntada de remallado de borde rematado	Para unir y sobrehilar tejidos elásticos en una sola operación.
25	Puntada para acolchado de tejidos de punto finos	Se utiliza para remendar jerseys de punto finos. También para vainicas decorativas y rematar escotes.
26	Puntada de remallado cerrada	Para unir y sobrehilar tejidos elásticos en una sola operación. La costura cerrada evita que se deshilachen los bordes de la tela.
27	Puntada de remallado elástica	Para unir y sobrehilar tejidos de punto abiertos y jerseys.
28	Puntada de remallado	Para unir y sobrehilar tejidos elásticos en una sola operación.
29	Puntada de remallado reforzada	Para unir y sobrehilar tejidos que se deshilachan. El ribeteado refuerza y evita que se deshilache el borde sin rematar.
30	Puntada invisible	Para asegurar dobladillos de forma invisible en tejidos no elásticos.
31	Puntada invisible elástica	Para asegurar dobladillos de forma invisible y rematar el borde en tejidos elásticos.
32	Puntada de hilván	Para unir con hilván las piezas de la prenda.
47	Ojal para ropa blanca	Ojales para blusas, camisas y lencería.
48	Ojal estándar	Ojal básico para blusas, camisas y chaquetas. También para fundas de almohadas.

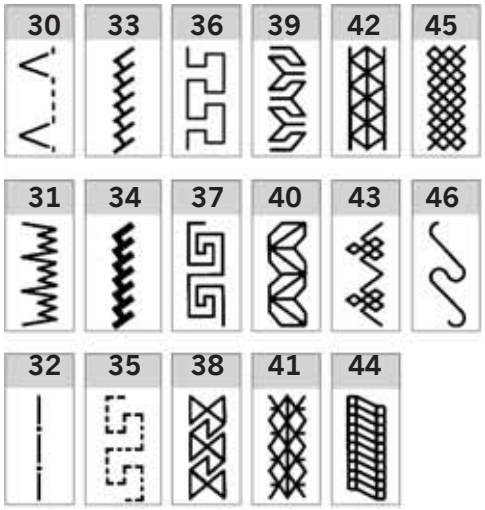
Puntadas decorativas



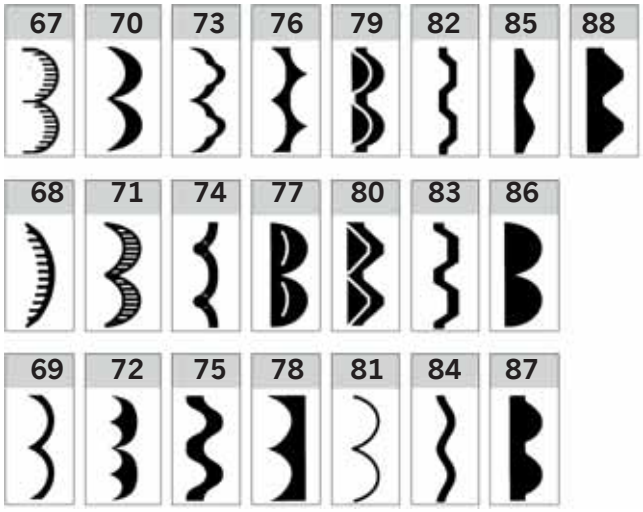
Nº de puntada.	Descripción	Aplicación
49	Ojal elástico	Ojal para tejidos elásticos.
50	Ojal de punto de cruz	Ojal decorativo para chaquetas y para embellecer otras prendas.
51	Ojal redondeado con presilla en punta	Ojales para camisas, chaquetas y pantalones.
52	Ojal redondeado con presilla longitudinal	Ojales para camisas, chaquetas y pantalones.
53	Ojal redondeado con presilla transversal	Ojales para camisas, chaquetas y pantalones.
54	Ojal de sastre con presilla en punta	Ojal de sastre profesional para chaquetas y pantalones vaqueros. O como efecto decorativo para cortinas de cocina o baño. Ponga anillos en los ojales para colgar las cortinas.
55	Ojal de sastre con presilla longitudinal.	Ojal de sastre profesional para chaquetas y pantalones vaqueros. O como efecto decorativo para cortinas de cocina o baño. Ponga anillos en los ojales para colgar las cortinas.
56	Ojal de sastre profesional	Ojal de sastre profesional para chaquetas y pantalones vaqueros. O como efecto decorativo para cortinas de cocina o baño. Ponga anillos en los ojales para colgar las cortinas.
57	Ojal redondeado	Se utiliza para chaquetas o prendas finas.
58	Ojal decorativo con presilla triangular	Ojal decorativo para chaquetas y para embellecer otras prendas.
59	Programa para coser botones	Para colocar botones de dos o de cuatro agujeros.
60	Presilla	Para poner trabillas y reforzar los bolsillos.
61	Presilla para tela vaquera	Presilla decorativa para bolsillos de pantalones y faldas.
62	Presilla decorativa	Presilla decorativa para pantalones y faldas.
63	Punteado	Zurcido aleatorio para remendar descosidos y desgarrones. También es fantástico como toque decorativo.
64	Puntada de zurcido programable	Longitud programable para zurcir y repetir en reparaciones grandes.
65	Puntada de zurcido reforzada programable	Longitud programable para zurcir y repetir en reparaciones grandes. Reforzada con puntadas horizontales.
66	Ojete	Para crear ojetes en prendas y tejidos para el hogar. También es ideal para decorar prendas nostálgicas.

Puntadas decorativas creative 2170

Puntadas utilitarias

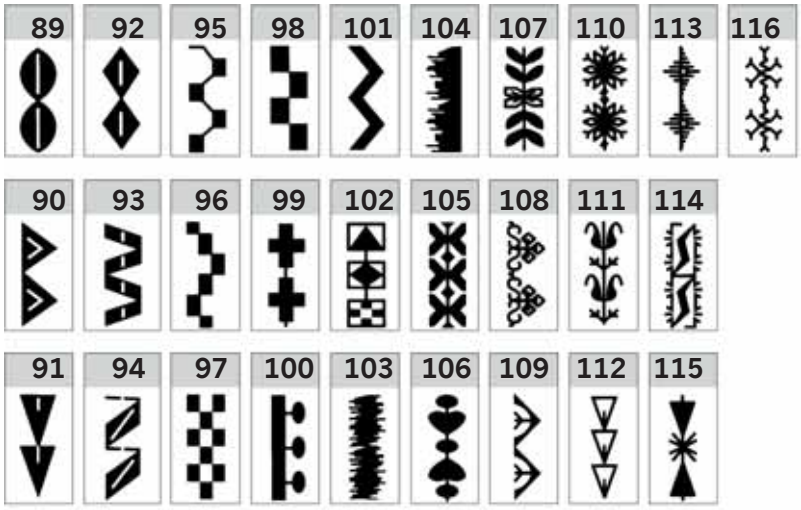


Bordes festoneados

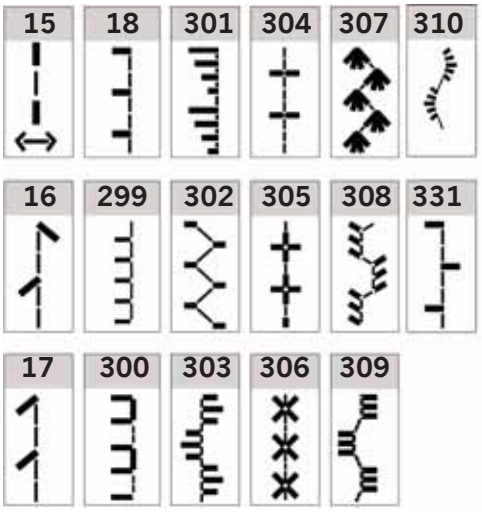


Encontrará información más detallada de las puntadas 30, 31 y 32, en la presentación general de puntadas, en la página 1-9.

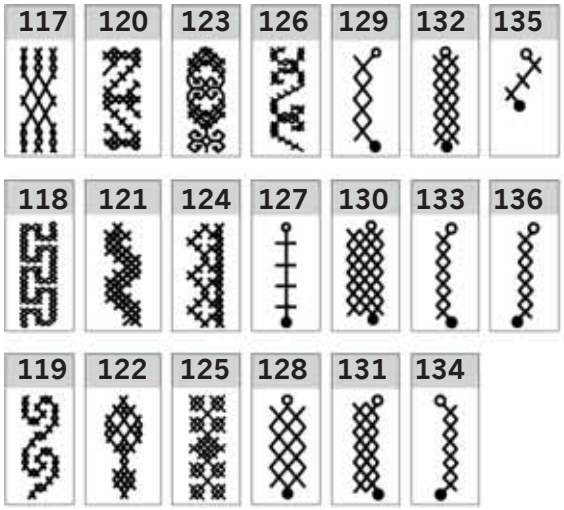
Puntadas de festón



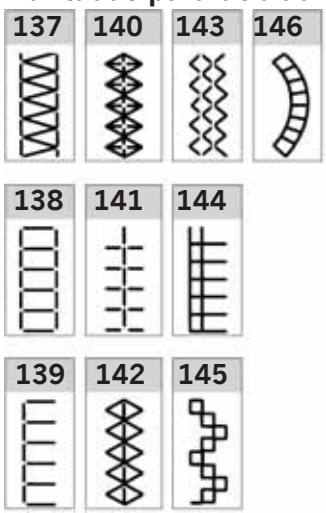
Puntadas de acolchado



Punto de cruz

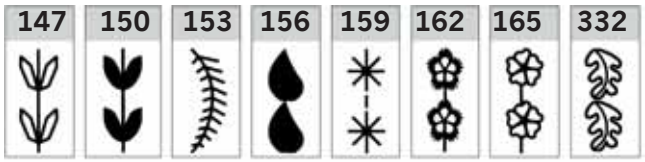


Puntadas para dobladillos

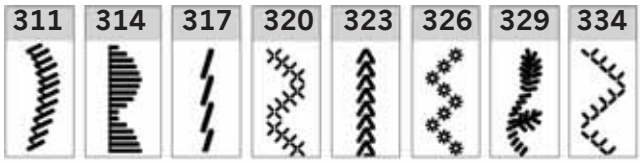


Puntadas decorativas creative 2170

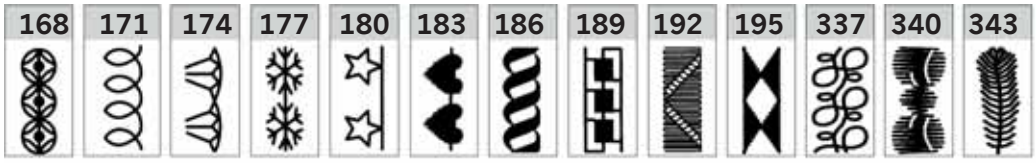
Hojas y flores.



Puntadas de bordado a mano tradicionales

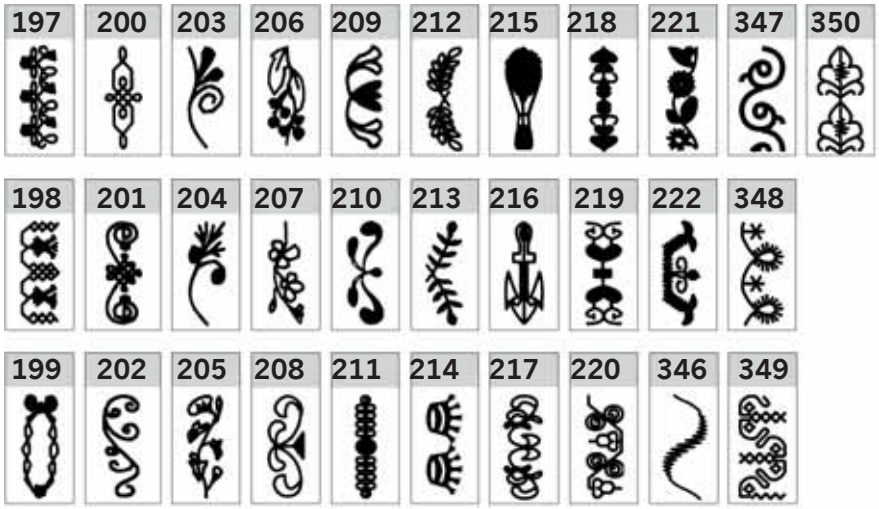


Puntadas decorativas 1



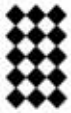
Puntadas de animales

Puntadas decorativas 2

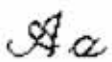


Puntadas decorativas creative 2170

Puntadas MAXI

231	236	241	246	251	256
					
232	**237**	**242**	**247**	**252**	**257**
233	**238**	**243**	**248**	**253**	**258**
234	**239**	**244**	**249**	**254**	**259**
235	**240**	**245**	**250**	**255**	**260**

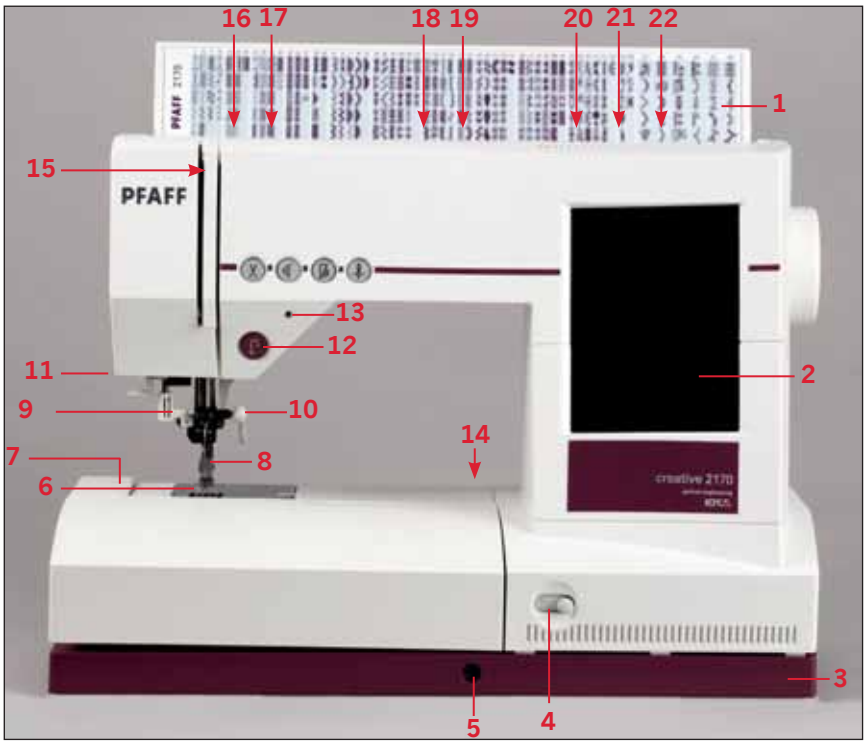
Alfabetos

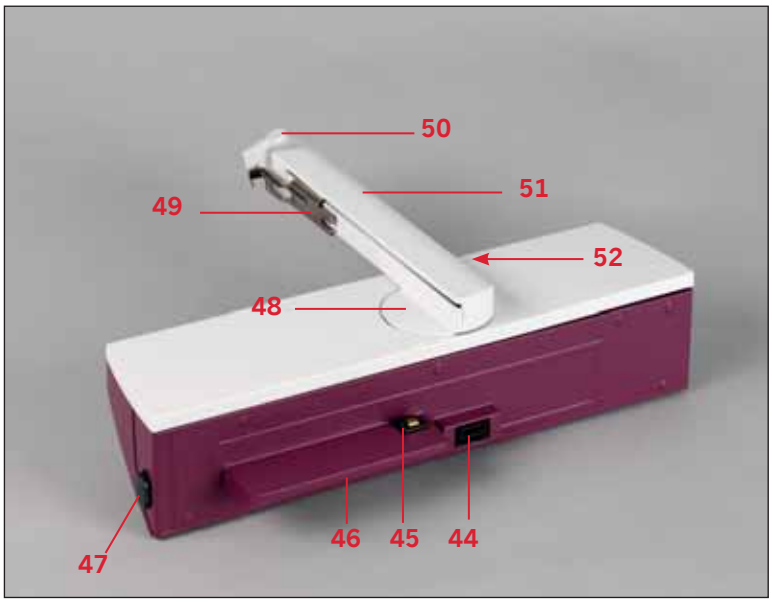
Script	Block	Outline	Comic	Cursive	MAXI 1	MAXI 2
						

Presentación general de la máquina

Piezas de la creative 2170

1 Tapa superior con cuadro de puntadas
2 Pantalla táctil en colores
3 Placa base
4 Botón deslizante para bajar los dientes de arrastre
5 Conexión para la palanca de rodilla
6 Dientes de arrastre
7 Brazo libre
8 Soporte de prensatelas con prensatelas
9 Enhebrador de la aguja
10 Porta agujas con tornillo de ajuste
11 Cortahilos
12 Tecla de costura marcha atrás
13 Lámpara de señalización del detector del hilo de la canilla
14 Toma de conexión para la unidad de bordado
15 Palanca tirahilos
16 Dispositivo pretensor para enhebrado y devanado de la canilla
17 Guía de hilo para enhebrado y devanado de la canilla
18 Portacarretes con tapa para carrete
19 Segundo portacarretes
20 Agujero para un tercer portacarretes
21 Control de devanado de la canilla
22 Devanador de canilla
23 Volante
24 Control de contraste de la pantalla
25 Disqueteras de tarjeta delantera y trasera
26 Botones de expulsión de tarjetas
27 Interruptor de tensión
28 Toma de conexión, cable de alimentación
29 Toma de conexión, pedal
30 Interruptor principal
31 Bandeja de accesorios
32 Placa de aguja
33 Guías de hilo, derecha e izquierda
34 Bombilla de costura (máximo 5 W)
35 Ranura de enhebrado
36 Asa de transporte
37 Botón de cortahilos
38 Botón de inicio de la puntada
39 Botón de costura lenta
40 Botón de aguja arriba/abajo
41 Palanca alzaprensatelas
42 IDT/(Doble Arrastre Integrado)





Piezas de la unidad de bordado

44 Clavija de conexión a la máquina

45 Cierre de acoplamiento a la máquina

46 Guía para debajo del brazo

47 Botón de liberación para extraer la unidad de bordado

48 Pivote del brazo de bordado

49 Guía metálica de acoplamiento del bastidor de bordado

50 Palanca de liberación para extraer el bastidor de bordado

51 Brazo de bordado

52 Asidero hueco para levantar y girar el brazo de bordado

Piezas del bastidor de bordado

53 Pasador de inserción a presión

54 Dos pasadores de guía para sujetar el bastidor

55 Pestañas de acoplamiento de los clips

56 Resaltes para colocar la plantilla

57 Tornillo de sujeción del tejido

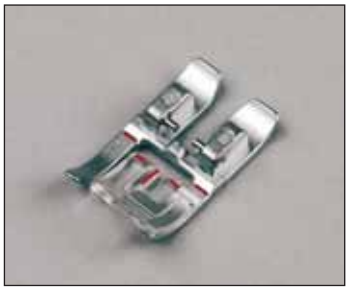
Accesorios estándar

Prensatelas estándar Nº 0 A

Nº de referencia: 820 244-096

Prensatelas para cremalleras Nº 4

Nº de referencia: 820 248-096



Prensatelas para puntadas decorativas, con IDT Nº 1 A

Nº de referencia: 820 254-096

Prensatelas para ojales Nº 5 A

Nº de referencia: 820 299-096

Prensatelas para puntadas decorativas Nº 2 A (no adecuado para IDT)

Nº de referencia: 820 260-096

Guía para ojales Nº 10

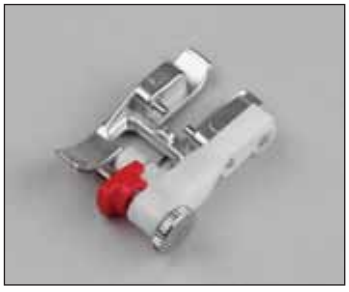
Nº de referencia: 820 294-096

Prensatelas para bordado con puntadas Maxi Nº 8 A (no adecuado para IDT)

Nº de referencia: 820 259-096

Prensatelas para zurcir Nº 6

Nº de referencia: 820 243-096



Prensatelas para puntadas invisibles con Nº 3

Nº de referencia: 820 256-096

Prensatelas para dobladillo enrollado nº 7

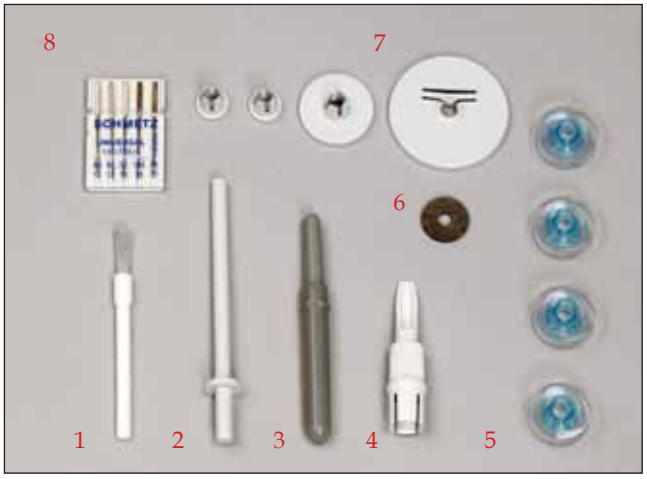
Nº de referencia: 820 249-096

Prensatelas para bordados decorativos

Nº de referencia: 820 280-096

Guía para bordes Nº 3

Nº de referencia: 820 251-096



1. Cepillo

Nº de referencia: 93-847-979-91

2. Portacarretes adicional

3. Abreojales

Nº de referencia: 99-053-016-91

4. Extractor de bombillas / Cambiador de placa de agujas

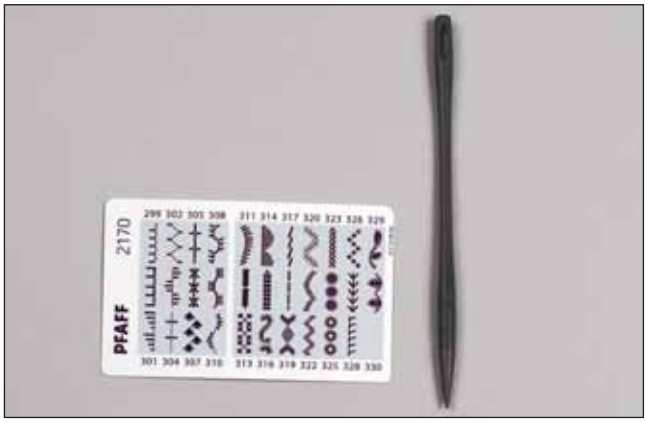
Nº de referencia: 820 292-096

5. Canillas

6. Disco de fieltro

7. Discos de sujeción

8. Agujas



Lápiz Stylus

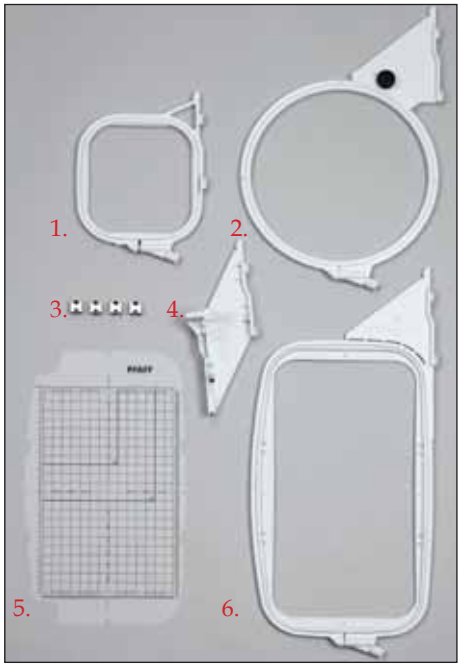
Nº de referencia: 412 69 34-01

Cuadro de puntadas - Puntadas de acolchado tradicional y de bordado a mano

Nº de referencia: 412 74 69-06

Unidad de bordado

Bastidores de bordado



1. BASTIDOR creative 80

80 x 80 mm, con adaptador

Nº de referencia: 820 476-096

2. BASTIDOR CIRCULAR 120 x 115 mm

Nº de referencia: 93-039-343-44-000

3. Clips

Nº de referencia: 412 65 18-03

4. Adaptador de bastidor

Nº de referencia: 820 477-096

5. Plantilla de bordado

Nº de referencia: 412 86 21 01

6. BASTIDOR creative

225 x 140 mm

Nº de referencia: 93-039-340-44-000

1. File Assistant

File Assistant

Con el programa File Assistant podrá descargar diseños de bordado directamente desde Internet y transferirlos a su creative 2170.

Nº de referencia: 412 84 16-96

2. Galería de diseños creativos

3. Cable USB

4. Paquete de bordado rápido

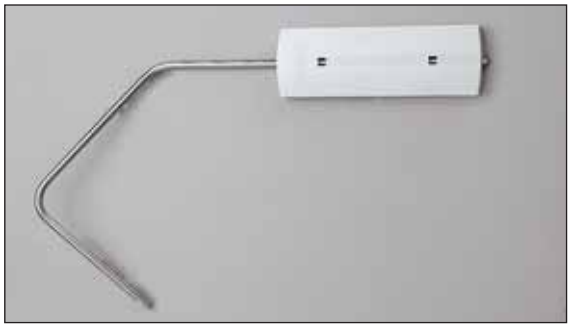
5. Tarjeta de bordados 300

6. Hilos para bordar

Nº de referencia: 412 85 90-96

Palanca de rodilla

Nº de referencia: 412 70 57 02



PREPARATIVOS

Instrucciones de funcionamiento

Cambio de tensión

⚠ 220 - 240 V / 120 V

La máquina de coser se entrega preparada para tensión a 220 - 240 V. Para cambiar la tensión a 120 V (EE.UU. / Canadá), deberá poner el interruptor de tensión situado en la parte inferior de la máquina en la posición de 120 V.

Si no está seguro de la tensión correcta en su país, consúltelo con el distribuidor autorizado de su máquina de coser Pfaff o con las autoridades de electricidad locales antes de conectar su máquina.

Conexión eléctrica

Conecte el cable de alimentación de la toma de la máquina de coser al enchufe de pared.

Conexión del pedal

Tire del cable retráctil del pedal hasta extraer la longitud que desee. El pedal tiene un carrete de rebobinado automático para guardar el cable. Conecte la clavija del pedal a la toma de conexión de la máquina de coser.

La velocidad de costura se controla pisando el pedal.

Con esta máquina de coser se debe utilizar el pedal ATK 0080.

Interruptor principal

Cuando se activa el interruptor principal (función I del interruptor), se encienden la bombilla de costura y la pantalla táctil en color.

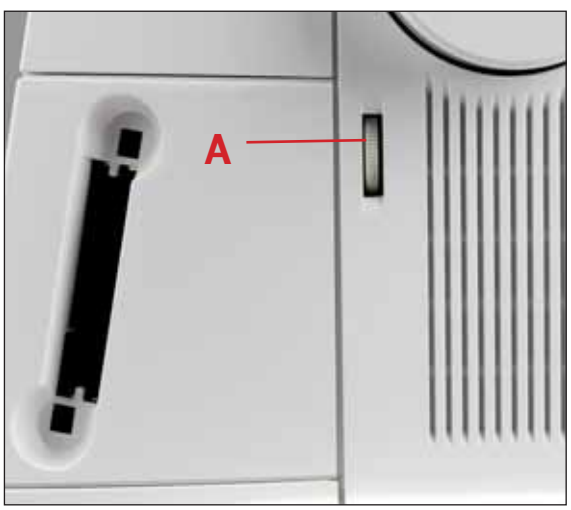
La máquina de coser ya está preparada para funcionar.

”0” = OFF (Apagada)

”I” = ON (Encendida)

Cortahilos

Haga pasar el hilo de atrás hacia delante por el cortahilos.



Contraste de la pantalla

El contraste de la pantalla se puede regular. El ajuste se puede modificar con el dial de control de la pantalla (A).

Maleta de transporte

Coloque el cable de alimentación incorporado, el pedal y el manual de instrucciones en el compartimento de la maleta de transporte.

Tapa

Abra la tapa hacia arriba.

En la parte interior de la tapa se encuentran ilustradas las puntadas que se pueden realizar con la máquina de coser.

Caja de accesorios

Abra la caja de accesorios colocando el dedo índice de su mano izquierda en la zona estriada de la parte izquierda de la tapa y abra la tapa hacia arriba y hacia usted.

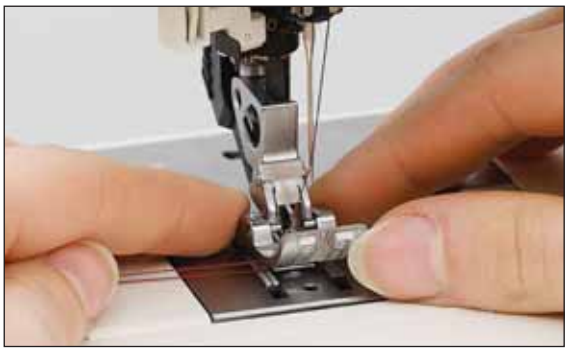
Brazo libre

Para coser utilizando el brazo libre, desplace la caja de accesorios extraíble hacia la izquierda y tire de ella hacia arriba hasta sacarla del orificio. Cuando vuelva a colocar la caja de accesorios, asegúrese de que queda enrasada con el brazo libre de la máquina de coser.

Nota: algunos tejidos tienen un exceso de tinte que puede desteñir otros tejidos o manchar la máquina de coser. Estas manchas de tinte pueden ser muy difíciles o imposibles de eliminar.

El muletón y la tela vaquera (especialmente cuando son de color rojo o azul), suelen tener un exceso de tinte.

Si sospecha que el tejido o la prenda confeccionada contiene un exceso de tinte, lávela antes de coser o bordar sobre ella para evitar que destiña.



Cambio del prensatelas

Desenganche del prensatelas

⚠ **Apague el interruptor principal.**

Presione a la vez la parte delantera del prensatelas hacia arriba y la parte trasera hacia abajo hasta que se desenganche de su soporte.

Enganche del prensatelas

Coloque el prensatelas debajo de su soporte, de forma que al bajar la palanca, los pasadores del prensatelas encajen en el soporte.

Comprobación:

Compruebe que el prensatelas está debidamente acoplado levantando la palanca del prensatelas.

Nota: si la palanca del prensatelas se desengancha a causa del bordado o del movimiento libre, pise el pedal en las puntadas de costura o pulse el icono de movimiento libre.

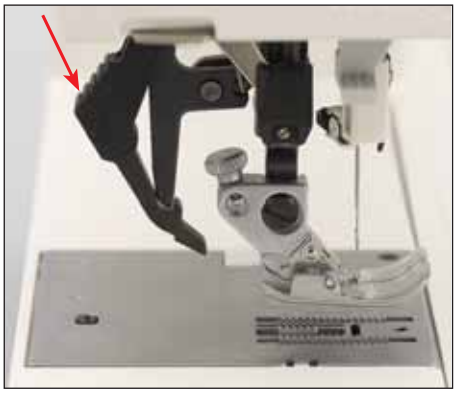
El sistema IDT - (Integrated Dual Feed - Doble Arrastre Integrado)

Para coser con precisión cualquier tipo de tela, Pfaff proporciona la solución ideal: el sistema IDT - Integrated Dual Feed (Doble Arrastre Integrado). Al igual que las máquinas industriales, el IDT arrastra la tela de la parte superior e inferior al mismo tiempo y con la misma longitud de puntada. La tela se arrastra de un modo preciso. En tejidos finos como la seda o el rayón, el doble arrastre evita que la costura se encoja. La uniformidad del arrastre garantiza también la coincidencia perfecta de los tejidos de cuadros y a rayas. El IDT mantiene alineadas todas las capas de las prendas acolchadas para evitar que las capas superiores se estiren.

Acoplamiento del IDT

Importante: Para todos los trabajos de costura con el IDT utilice un prensatelas con la parte trasera central recortada.

Levante el prensatelas. Empuje el IDT hacia abajo hasta que enganche.



Desacoplamiento del IDT

Sujete el IDT con dos dedos por el talón estriado. Presione el IDT hacia abajo; a continuación muévalo hacia atrás y suéltelo tirando lentamente hacia arriba.

Cambio de la aguja

Apague el interruptor principal.

Para extraerla: Baje el prensatelas y coloque la aguja en su posición más elevada. Afloje el tornillo de la aguja y saque la aguja tirando hacia abajo.

Para insertarla: La parte plana A de la aguja debe mirar hacia atrás. Baje el prensatelas e inserte la aguja, empujándola hacia arriba todo lo posible. Sujete la aguja y apriete firmemente el tornillo de la aguja.

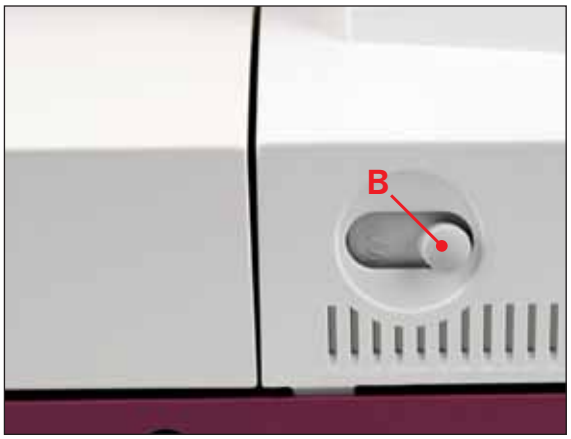
Dientes de arrastre

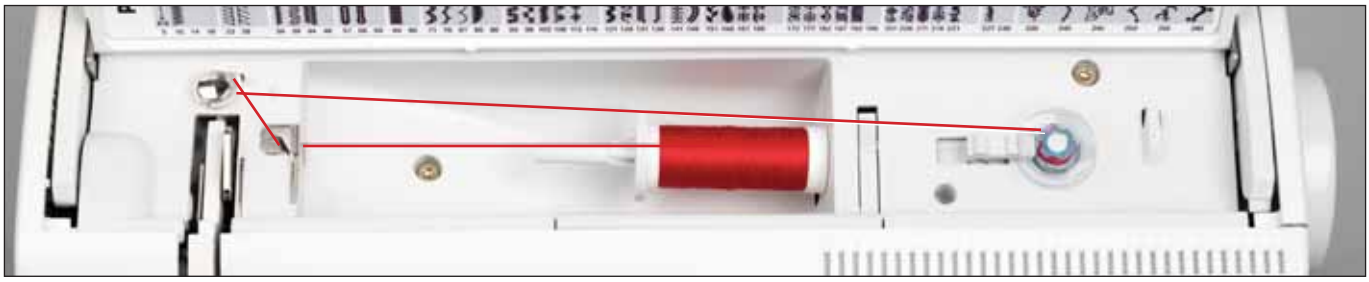
Para determinados trabajos de costura, como el acolchado o zurcido con movimiento libre o el bordado, se deberán bajar los dientes de arrastre. En la Pfaff creative 2170 se pueden bajar los dientes de arrastre por dos métodos diferentes, uno desde la parte exterior de la máquina y otro desde el interior de la puerta de la canilla.

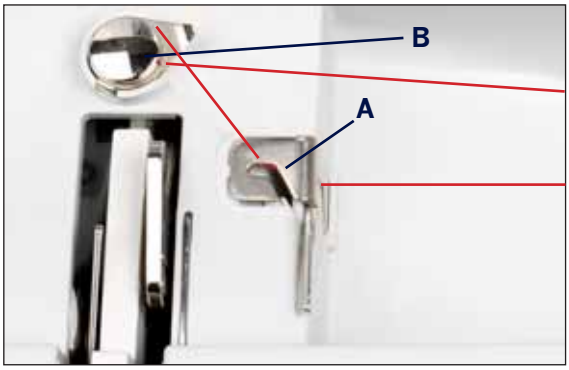
Para cualquiera de los dos métodos:

Levante el prensatelas antes de bajar los dientes de arrastre. Desplace el botón deslizante A o B hacia la izquierda.

Para volver a levantar los dientes de arrastre, mueva el botón deslizante hacia la derecha.







Bobinado de la canilla desde el portacarretes

Elija un disco de sujeción con un diámetro un poco mayor que el del carrete. Por ejemplo, para carretes de hilo grandes utilice el disco de sujeción más grande y para carretes cónicos, el disco más pequeño. Coloque el hilo de coser en el portacarretes. Inserte el disco de sujeción firmemente contra el carrete de hilo.

Enhebrado

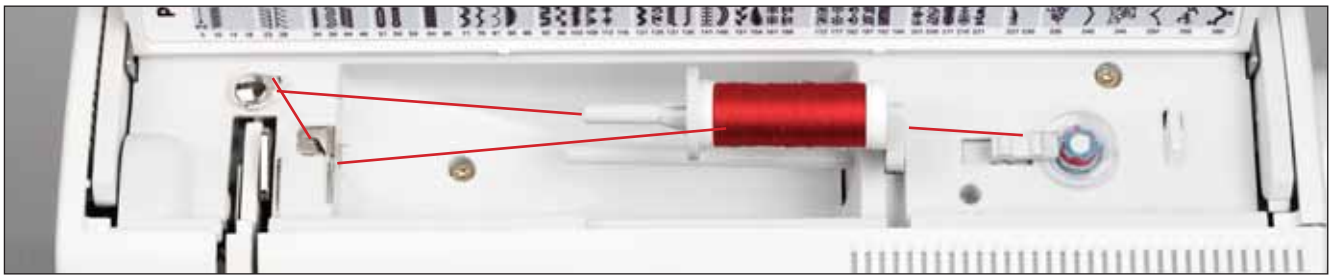
Sitúe el hilo en la guía (A) desde la parte anterior a la parte posterior y tire en sentido contrario a las agujas del reloj POR ENCIMA del guiahilos del devanador de canilla (B).

Enrolle el cabo del hilo alrededor de la canilla varias veces en el sentido de las agujas del reloj.

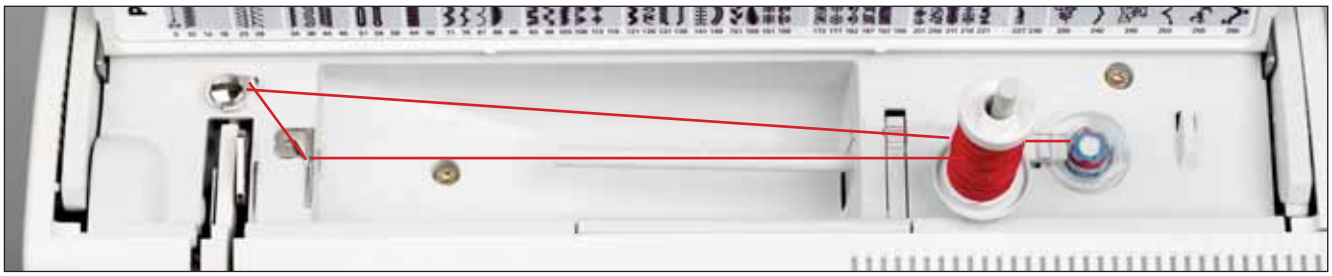
Nota: para el devanado de la canilla ponga siempre el hilo POR ENCIMA del guiahilos del devanador de canilla (B). Coloque una canilla en el devanador de canilla con el logotipo Pfaff hacia arriba. Compruebe que la canilla está bien sujeta en el devanador de canilla insertando el pequeño pasador del devanador de canilla en la ranura de la canilla.

Encienda la máquina pulsando el interruptor principal.

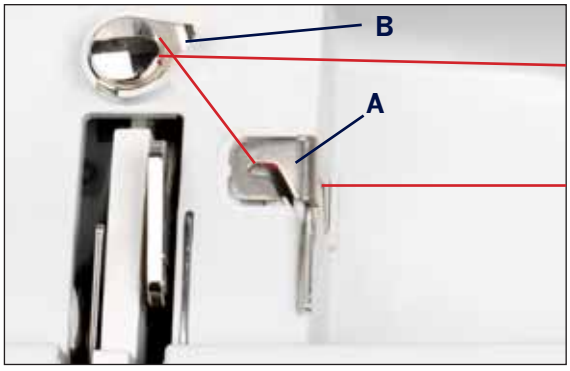
Comience a devanar la canilla empujando la palanca de devanado de la canilla hacia la derecha. Podría ser necesario ajustar la velocidad de devanado en la ventana de la pantalla táctil en color, tal como se explica en la página 2:11. Cuando esté llena la canilla el devanado se detendrá automáticamente. Corte el hilo y saque la bobina del devanador.



1.



2.



1. Devanado desde el segundo portacarretes

Levante y fije el segundo portacarretes. Coloque un carrete de hilo con un disco de sujeción adecuado en el portacarretes.

2. Devanado desde el tercer portacarretes

Inserte el tercer portacarretes en el agujero previsto para ello. Coloque el disco de sujeción adecuado y ponga un carrete en el portacarretes.

Enhebrado

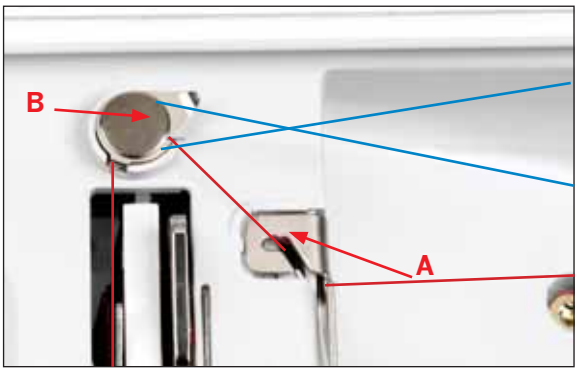
Sitúe el hilo en la guía (A) desde la parte anterior a la parte posterior y tire en sentido contrario a las agujas del reloj por encima del guiahilos del devanador de canilla (B). Enrolle el cabo del hilo alrededor de la canilla varias veces en el sentido de las agujas del reloj.

Comience a devanar la canilla empujando la palanca de devanado hacia la derecha. Cuando la canilla esté llena, el devanado se detendrá automáticamente. Corte el hilo y saque la bobina del devanador.

Devanado de la canilla durante el bordado

La creative 2170 tiene un guiahilos para el devanado de la canilla durante el bordado.

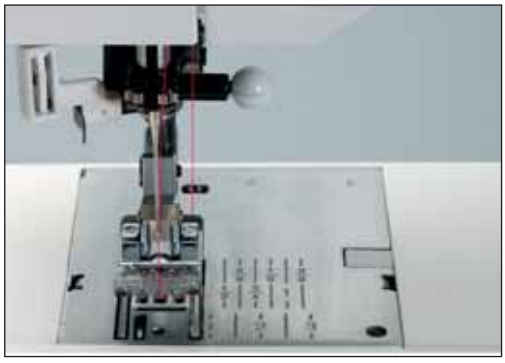
El hilo de la aguja (rojo) está colocado en el guiahilos (A) y debajo del guiahilos del devanador de canilla (B). Tire del hilo de la canilla (azul) en sentido contrario a las agujas del reloj por encima del guiahilos del devanador de canilla. Enrolle el cabo del hilo alrededor de la canilla varias veces en el sentido de las agujas del reloj.



Devanado de una canilla a través de la aguja

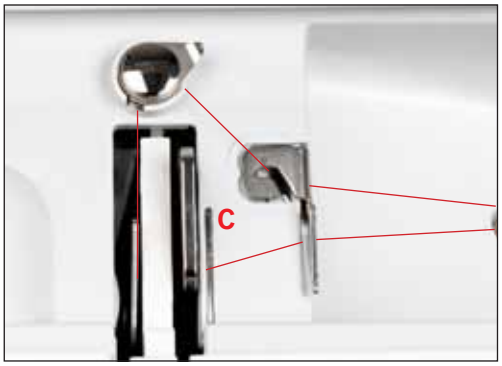
Se pueden devanar canillas incluso cuando la máquina está completamente enhebrada (véanse las instrucciones de enhebrado de la página 2:14).

Levante el prensatelas. Pase el hilo de la aguja por debajo del prensatelas y hacia arriba a través de la ranura de enhebrado derecha.



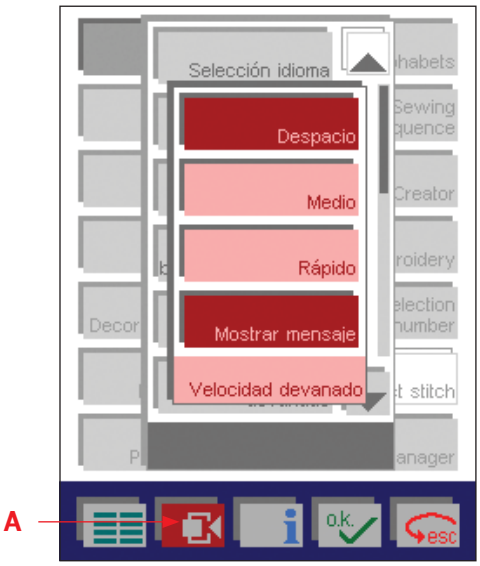
Haga pasar el hilo de izquierda a derecha a través de la palanca tirahilos (C).

Nota: la palanca tirahilos debe estar en su posición más elevada.



Empuje la canilla hacia la derecha. Enrolle el cabo del hilo alrededor de la canilla varias veces en el sentido de las agujas del reloj. Comience a devanar la canilla empujando la palanca de devanado de la canilla hacia la derecha. Cuando la canilla esté llena, el devanado se detendrá automáticamente. Corte el hilo y saque la bobina del devanador.

Nota: el cortahilos situado junto al devanador de canilla facilita el corte del hilo después del devanado de la canilla.



Ajuste de la velocidad de devanado de la canilla

Cuando la máquina está parada puede seleccionar la velocidad de devanado de la canilla. En el menú contexto (A) encontrará un icono denominado Velocidad de devanado. Si pulsa ese icono se abrirá una ventana emergente en la que podrá seleccionar velocidad lenta, media o alta.

Si pulsa el icono Mostrar Diálogo, se abrirá una ventana para seleccionar la velocidad cada vez que se encienda el devanador de canilla.

La velocidad seleccionada se puede reducir a la mitad en cualquier momento pulsando el botón de media velocidad.

Nota: si devana la canilla con la máquina de coser en funcionamiento, la velocidad de devanado se ajustará inmediatamente a Baja.

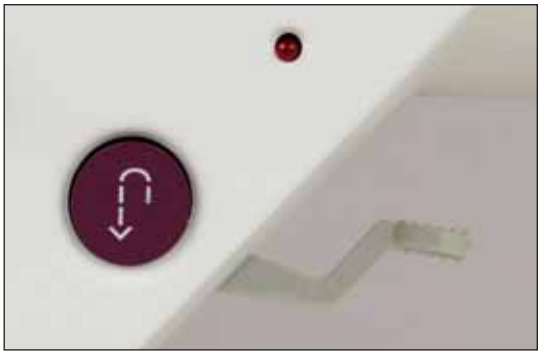
Inserción de la canilla y de la caja de bobinas

⚠ Apague la máquina pulsando el interruptor principal.

Abra la puerta de la canilla situada a la izquierda girándola hacia delante.

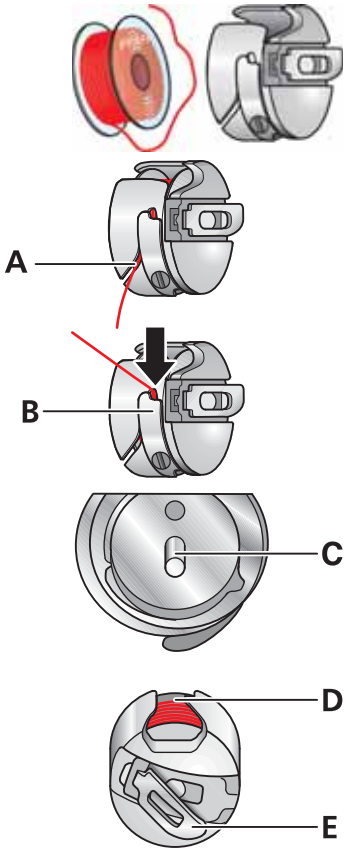
Levante el cierre de la caja de bobinas y saque la caja de bobinas de la máquina. Suelte el cierre y saque la canilla vacía de la caja de bobinas.

Detector del hilo de la canilla



Cuando falte poco para que se acabe el hilo de la canilla, la luz roja situada junto al botón de marcha atrás comenzará a destellar automáticamente. También aparecerá un mensaje de advertencia en la pantalla. Esta función sólo está activada cuando la puerta de la canilla está cerrada.

Colocación de la canilla



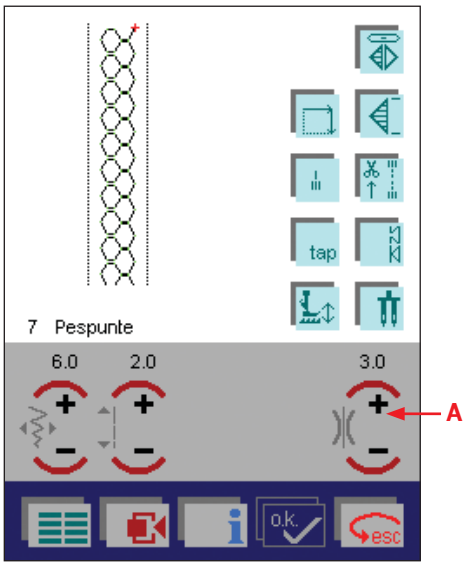
Inserte la canilla llena (con el logotipo Pfaff mirando hacia la caja de bobinas) en la caja de bobinas. Al hacerlo, pase el hilo por la ranura A, y a continuación por debajo del muelle tensor B hasta que descanse en la abertura (véase la flecha).

Comprobación: *Sujete la caja de bobinas con la canilla hacia usted. Cuando tire del hilo, la canilla deberá girar en el sentido de las agujas del reloj.*

Colocación de la caja de bobinas

Levante el cierre E y empuje la caja de bobinas a fondo en el pasador C del garfio de costura. La abertura D de la caja de bobinas debe mirar hacia arriba.

Comprobación: *Tire bruscamente del hilo de la canilla. La caja de bobinas no deberá soltarse del garfio.*



Tensión superior correcta - Cómo conseguirla

Esta máquina preselecciona automáticamente la tensión para los diferentes tipos de puntadas. En función del tipo de tejido y los hilos que utilice, es posible que se requieran ajustes manuales.

Si observa que el hilo de la canilla está visible en la parte superior del tejido o que el hilo superior está visible en la parte inferior del tejido, deberá ajustar la tensión del hilo (3).

Pulse el icono de tensión del hilo (A), + y - para ajustar la tensión del hilo necesaria. Los ajustes se pondrán a cero cuando seleccione una nueva puntada o un nuevo diseño. Para guardar sus cambios para la próxima vez consulte el capítulo 3:12.

Tensión del hilo

Para que las puntadas tengan mejor aspecto y sean más duraderas, compruebe que la tensión del hilo de la aguja está correctamente ajustada, es decir, que los hilos se unen uniformemente entre las dos capas de tela.

Los siguientes puntos son válidos para labores de costura generales:

El hilo de la canilla se ve en la parte superior del tejido:

La tensión del hilo de la aguja es excesiva.

Se debe reducir la tensión del hilo de la aguja.

El hilo superior se ve en la parte inferior del tejido:

La tensión del hilo de la aguja es demasiado floja.

Se debe aumentar la tensión del hilo de la aguja.

En las puntadas decorativas y ojales, el hilo superior debe verse en la parte inferior del tejido.

Enhebrado de la aguja

Levante el prensatelas. Coloque el hilo en el portacarretes y ponga un disco de sujeción del tamaño adecuado.

Con las dos manos, pase el hilo por el guiahilos (A) de delante hacia atrás. Pase el hilo desde la derecha, por debajo del guiahilos del devanador de canilla (B).

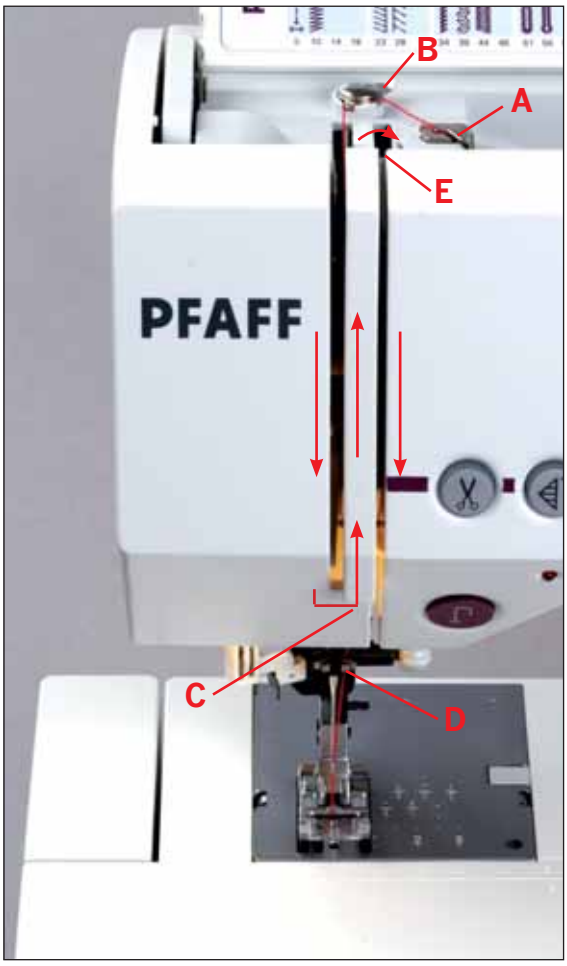
A continuación, pase el hilo a través de la ranura de enhebrado izquierda hacia abajo.

Pase el hilo alrededor del tope (C), en la ranura de enhebrado derecha y hacia arriba, hasta la palanca tirahilos (E). Debe tirar del hilo completamente hasta la palanca tirahilos de izquierda a derecha. Pase el hilo hacia abajo por la ranura de enhebrado derecha.

Tire del hilo desde la parte posterior de uno de los dos guiahilos (D).

Para enhebrar la aguja consulte la sección siguiente.

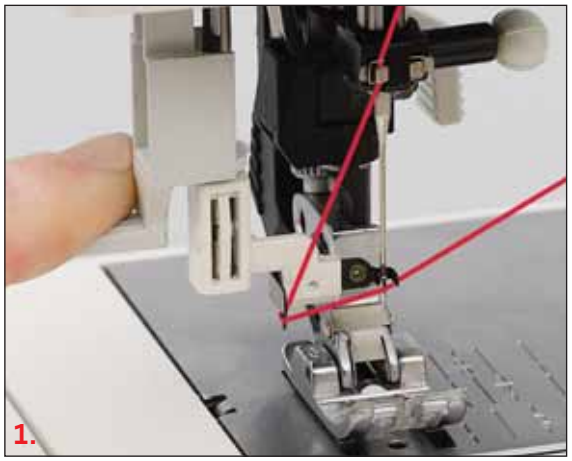
Nota: durante la costura coloque siempre el hilo por debajo del guiahilos del devanador de canilla (B).

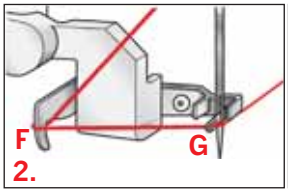


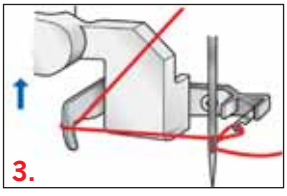
Enhebrador de la aguja

Para facilitar y agilizar el enhebrado de la aguja, la máquina lleva incorporado el enhebrador de aguja Pfaff. Este dispositivo le permite enhebrar la aguja automáticamente.

1. Baje el prensatelas. Presione el enhebrador hacia abajo con el mango. El garfio enhebrador (G) atraviesa el ojo de la aguja.
2. Coloque el hilo desde atrás sobre el garfio (F) y bajo el garfio enhebrador (G) y sujete el extremo del hilo para que quede tirante. Reduzca la presión de modo que el enhebrador de la aguja se mueva lentamente hacia arriba.
3. En ese momento, el garfio enhebrador saldrá del ojo de la aguja y tirará del hilo a través del mismo. Suelte ligeramente el cabo del hilo de manera que se forme un bucle detrás de la aguja. Suelte el enhebrador y tire del resto del hilo para que pase por el ojo de la aguja.

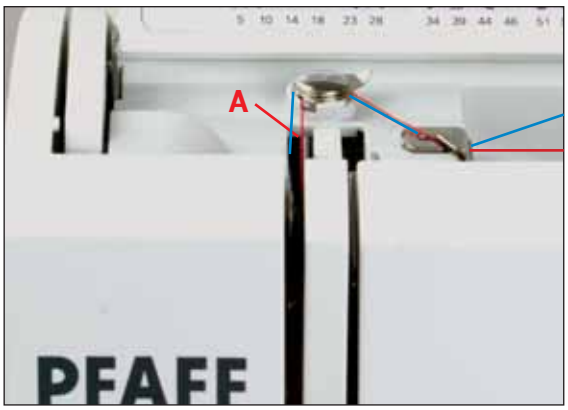






Subida del hilo de la canilla

Levante el prensatelas. Introduzca la caja de bobinas y coloque el hilo a la izquierda (véase la imagen). Cierre la tapa del garfio/canilla. Coloque la tela bajo el prensatelas y empiece a coser. La máquina tirará automáticamente del hilo.



Enhebrado de la aguja doble

Cambie la aguja de coser por una aguja doble.

Levante y fije el segundo portacarretes. Coloque un carrete de hilo con un disco de sujeción adecuado en el portacarretes. Compruebe que los dos hilos pasan por debajo del guiahilos del devanador de canilla. Durante el enhebrado de la abertura izquierda, compruebe que pasa un hilo por la izquierda y el otro por la derecha del disco tensor (A). Siga enhebrando del modo habitual, asegurándose de que los hilos no se enrollen el uno con el otro.

Pase el hilo derecho a través de la ranura derecha y enhebre la aguja de la derecha. Pase el hilo izquierdo por la guía de la ranura izquierda y enhebre la aguja de la izquierda.

Con la aguja doble no se puede utilizar el enhebrador automático.

Elevador del prensatelas

El prensatelas se sube o se baja con la palanca del prensatelas.

Palanca de rodilla electrónica

Su máquina Pfaff creative 2170 está equipada con una palanca de rodilla electrónica para regular la altura del prensatelas.

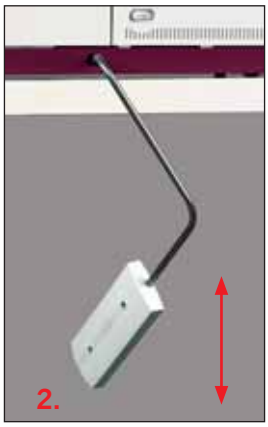
1. Introduzca a fondo la palanca de rodilla en el orificio de la máquina correspondiente.

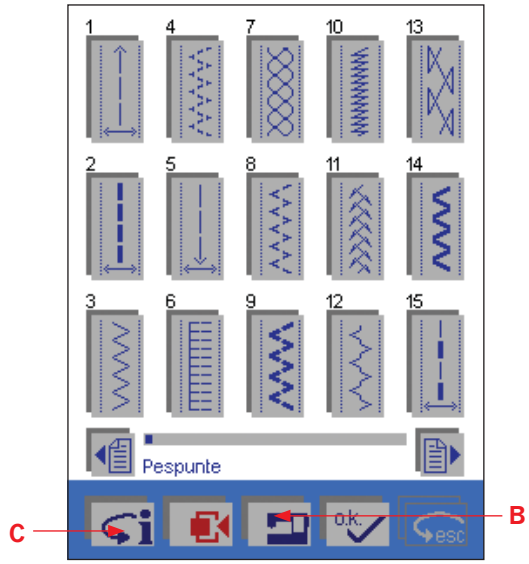
Nota: el lado plano debe mirar hacia arriba.

2. Ajuste la barra rectangular de la palanca de rodilla hasta que esté situada a una altura cómoda para usted.

   Si presiona la palanca de rodilla hacia la derecha, el prensatelas se levantará. Ahora puede guiar la tela con las dos manos.

3. Para quitar la palanca de rodilla, tire suavemente de ella hacia fuera del orificio.





Notas generales sobre el funcionamiento de la máquina Pfaff creative 2170

Su máquina de coser dispone de dos herramientas que le ayudarán en la costura: el Asistente creativo y el Asistente de la máquina.

Asistente creativo

El Asistente creativo (A) de su máquina Pfaff creative 2170 le informa sobre el uso de la máquina. Si pulsa el Asistente creativo cuando esté en el menú principal, obtendrá información general sobre la máquina. Si pulsa el icono en una puntada determinada se abrirá la función de ayuda directa. Esta función le informa sobre el prensatelas que se debe utilizar, etc.

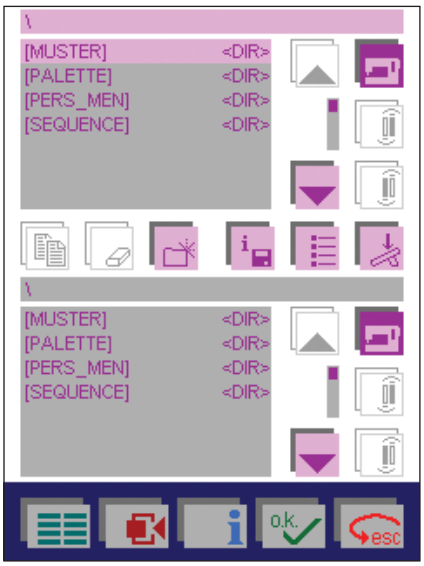
Asistente de la máquina

Desde el Asistente creativo se puede abrir la función de Asistente de la máquina pulsando el icono (B). El Asistente de la máquina le proporciona información acerca del modo de utilizar la máquina. Puede elegir entre dos menús: Costura y Bordado. Entre otras cosas, encontrará instrucciones sobre la forma de enhebrar la aguja, devanar una canilla, cambiar el prensatelas, cambiar la bombilla y acoplar el bastidor de bordado a la máquina.

Para cerrar el Asistente creativo, pulse el botón (C). La barra de herramientas cambiará de color y los botones cambiarán a los de la barra de herramientas normal.

Creative Data Manager

El programa creative Data Manager organiza las puntadas de su Pfaff creative 2170. Con él podrá organizar puntadas, secuencias de puntadas, menús personales y programas, como el programa de patchwork.

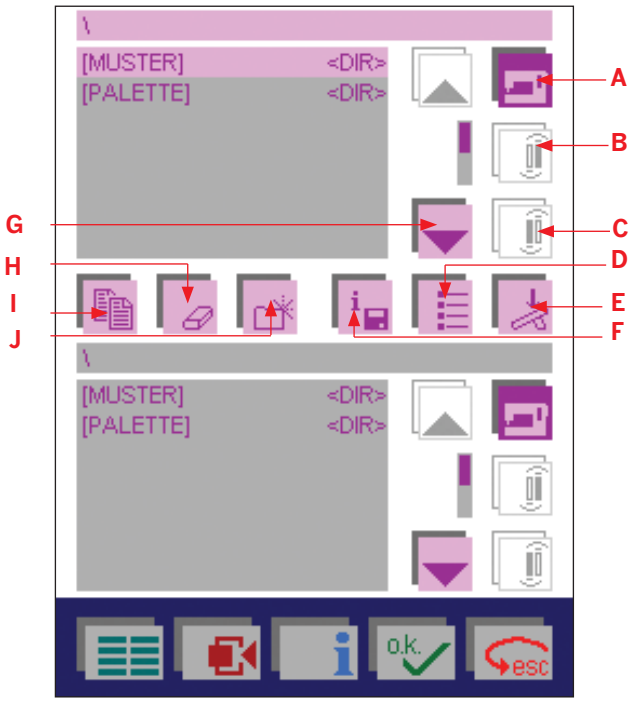


Tiene acceso a las siguientes funciones:

1. Se pueden guardar, renombrar, copiar o eliminar puntadas personalizadas.
2. Se pueden copiar diseños de una tarjeta a una tarjeta de memoria creativa.
3. Se pueden renombrar, modificar o eliminar secuencias o combinaciones.
4. Se pueden modificar, renombrar o eliminar menús personales.
5. Se pueden crear nuevos directorios y subdirectorios en la máquina o en una tarjeta de memoria creativa.
6. Se puede acceder a los datos de la memoria.
7. Se puede acceder a puntadas o diseños específicos con una combinación o secuencia determinada.
8. Se puede acceder a un directorio completo. Su Pfaff creative 2170 está siempre lista para coser, incluso aunque esté abierto el programa creative Data Manager.

En su creative Data Manager hay dos campos disponibles. Uno de los campos es el origen de los datos. El otro es el destino de los datos. Ambos campos se pueden usar como origen o como destino. Para abrir directorios, subdirectorios, secuencias o combinaciones, menús personales o registros de datos hay una barra de selección que se puede desplazar arriba o abajo con las flechas.

Para procesar el registro de datos, éste deberá seleccionarse.



Creative Data Manager

A. Icono de memoria de la máquina: esta función se utiliza para acceder a las puntadas o a los bordados de la máquina.

B. Icono de lectura de la disquetera delantera; tarjeta insertada: esta función se utiliza para acceder a la disquetera delantera.

C. Icono de la disquetera trasera; no hay tarjeta en la máquina. esta función se utiliza para acceder a la disquetera trasera.

D. Icono de criterio de ordenación: esta función se utiliza para ordenar los datos alfabéticamente o según el tipo de datos.

E. Comenzar a coser: si pulsa esta tecla después de seleccionar una secuencia, podrá comenzar a coser inmediatamente. Se mostrará en la pantalla el menú de procesamiento correspondiente a la secuencia de puntadas o combinación de bordado. En las páginas 4:4 y 4:5 encontrará más información acerca de esta función.

Si pulsa este icono después de seleccionar una puntada, se mostrará el menú de procesamiento de la puntada y la máquina estará lista para coser.

Si pulsa este icono después de seleccionar un menú personal, se mostrará el menú personal y podrá seleccionar una puntada y comenzar a coser. La puntada se mostrará en la pantalla de procesamiento correspondiente.

F. Icono de información de memoria: esta función se utiliza para consultar los registros de datos contenidos en un directorio o en una puntada que haya seleccionado.

G. Icono de flecha de actividad: con estas flechas puede desplazarse por la pantalla. La barra oscura indica la zona seleccionada.

H. Icono Eliminar: este icono se utiliza para eliminar un registro de datos (directorio, puntada o secuencia de puntadas) previamente seleccionado.

I. Icono Copiar: esta función sirve para copiar, renombrar y desplazar puntadas, diseños, secuencias o combinaciones.

Copiar datos:

Puede duplicar datos, como puntadas y secuencias de puntadas, de la máquina o de una tarjeta creativa, y guardarlos en una memoria diferente o bien en una tarjeta creative. Para ello, seleccione el archivo de destino y el archivo origen y pulse Copiar.

Secuencia: 1. Seleccionar destino / 2. Seleccionar origen / 3. Copiar

Renombrar datos:

Para renombrar datos como puntadas, secuencias de puntadas o menús personales, pulse el icono Copiar y a continuación Renombrar. Se abrirá una ventana para introducir el nuevo nombre (máximo 8 caracteres).

Mover:

Puede mover puntadas o secuencias de puntadas de la máquina o de una tarjeta creativa a otra memoria o a otra tarjeta creativa. Para ello, marque el archivo origen y el archivo de destino y pulse el icono Copiar y Mover.

Secuencia: 1. Seleccionar destino / 2. Seleccionar origen / 3. Mover

Cómo actualizar su máquina

Con su Pfaff creative 2170 se entrega un cable especial con una conexión USB en un extremo y una tarjeta creativa en el otro. Este cable sirve para actualizar su máquina o para transferir datos entre su Pfaff creative 2170 y el programa 3D File Assistant de su ordenador.

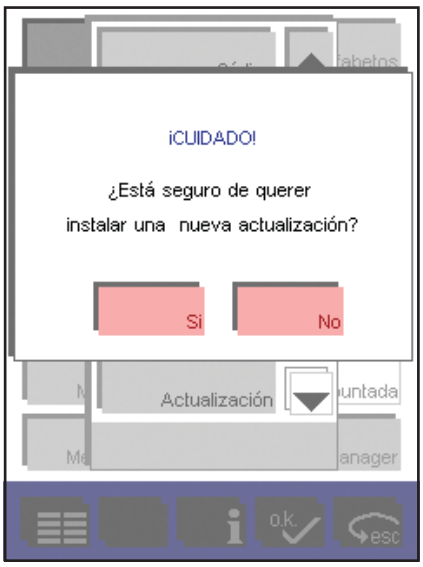
1. Entre en la página de inicio de Pfaff en www.pfaff.com y haga clic en "Actualización 2170".
2. Haga clic para descargar la actualización.
3. Rellene el formulario de registro o introduzca su dirección de correo electrónico e inicie la búsqueda. Cuando haya completado el registro, inicie la descarga.

Nota: Dependiendo de la versión de Windows instalada en su ordenador, su pantalla podría mostrar una imagen distinta a la que se muestra en la ilustración.

File Download - Security Warning
Do you want to run or save this file?
Name: Update2170_010401_Usa.exe
Type: Application, 1,37 MB
From: www.pfaff.com
Run
Save
Cancel
While files from the Internet can be useful, this file type can potentially harm your computer. If you do not trust the source, do not run or save this software. What's the risk?

4. Para ejecutar el programa de descarga directamente desde la página, seleccione Abrir este archivo desde la situación actual.
5. Si desea descargar el programa en su disco duro y actualizar la máquina más adelante, seleccione Guardar este archivo en disco. Consulte Cómo guardar el programa de actualización en su disco duro.
6. Haga clic en Sí para continuar.

7. Cuando aparece la pantalla (C), el programa de actualización está activado y se puede cerrar la conexión a Internet.



Configuración de la Pfaff creative 2170 en modo de actualización

1. Conecte el cable a un puerto de su ordenador y a continuación introduzca la tarjeta en una de las disqueteras de su máquina de coser.
2. Encienda la máquina.
3. Pulse el menú principal.
4. Pulse el menú contexto. Pulse Actualizar. Responda Sí a la pregunta que se formule. Aparecerá una nueva ventana con instrucciones de actualización.

Código
1.Conecte la 2170 a su PC
2.Pulse OK en el menú para la actualización de la 2170
3.Comience el programa de actualización en el PC.
4.Siga las instrucciones de actualización en la pantalla del PC.
5.Espere a que termine el proceso de actualización.
ok.
esc

5. Lea las instrucciones y seguidamente pulse OK para preparar su Pfaff creative 2170 para la actualización. Aparecerá otra ventana indicándole que la máquina está esperando los datos.
6. Haga clic en el icono Actualizar máquina de coser del ordenador para iniciar la actualización. El proceso de actualización comenzará, y después de aproximadamente 20 minutos podrá reiniciar la máquina de coser y su Pfaff creative 2170 estará lista para utilizarla con la nueva versión del programa. Si tiene problemas para actualizar su máquina Pfaff creative 2170, consulte la sección Solución de problemas, en la página 2:23.

File Download - Security Warning
Do you want to run or save this file?
Name: Update2170_010401_Usa.exe
Type: Application, 1,37 MB
From: www.pfaff.com
Run
Save
Cancel
While files from the Internet can be useful, this file type can potentially harm your computer. If you do not trust the source, do not run or save this software. What's the risk?

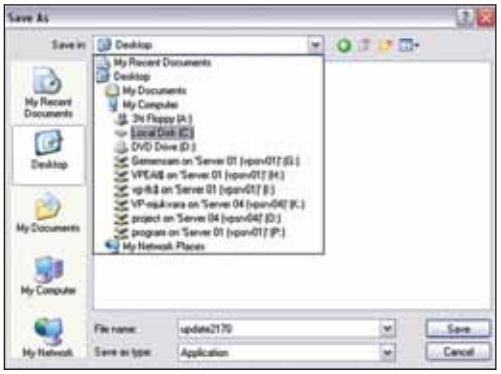
Cómo guardar el programa de actualización en el disco duro

Nota: dependiendo de la versión de Windows instalada en su ordenador, su pantalla podría mostrar una imagen distinta a la que se muestra en la ilustración.

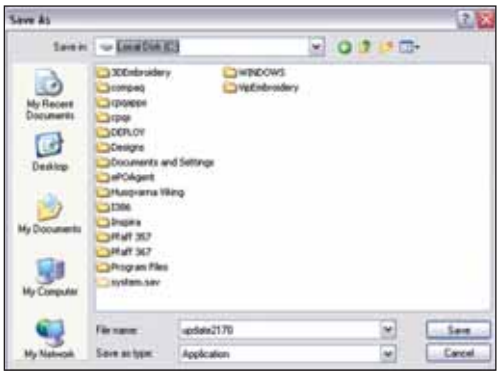
1. Haga clic en el enlace de actualización; aparecerá la pantalla siguiente.
2. Seleccione Guardar este archivo en disco haciendo clic en el círculo blanco delante del texto (si tiene un punto delante significa que ya está seleccionado). Haga clic en OK.
3. Aparecerá la ventana Guardar como. Si ha actualizado su 2170 con anterioridad, examine la carpeta de actualización que ha creado y guarde en ella el archivo nuevo. En caso contrario, cree una nueva carpeta siguiendo las instrucciones que se detallan a continuación.

Creación de una carpeta para guardar archivos

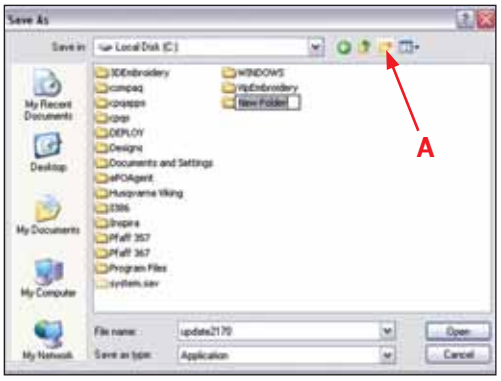
4. Haga clic con el botón izquierdo del ratón en el símbolo de flecha hacia abajo. Su disco duro se denomina habitualmente Disco local y va seguido de una C: como nombre de la unidad.



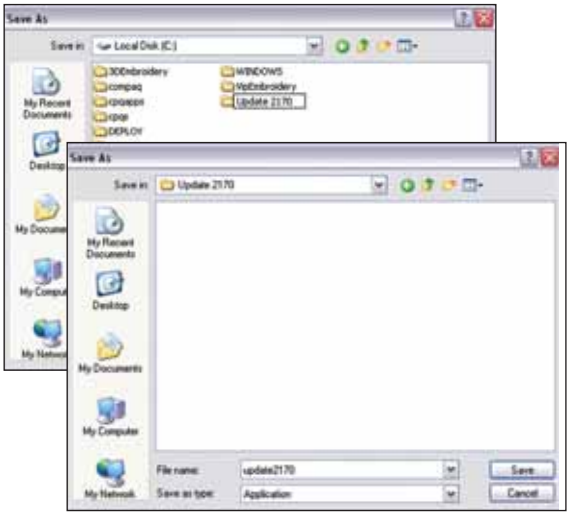
5. Localice su disco duro y haga clic con el botón izquierdo del ratón para abrirlo.



6. Haga clic en el icono Crear nueva carpeta (A) para crear una nueva carpeta en su disco duro.



7. Se seleccionará la nueva carpeta y podrá introducir un nuevo nombre. Denomine la carpeta Actualización 2170.
8. Haga doble clic en la carpeta para abrirla.
9. Haga clic con el botón izquierdo del ratón en el icono Guardar para guardar el archivo actualizado en la carpeta.



10. Comenzará a guardarse el archivo en la carpeta. El tiempo de la descarga dependerá de la velocidad de su conexión a Internet.

11. El archivo Actualización 2170 ha sido descargado.

    Haga clic con el botón izquierdo del ratón en el icono Abrir carpeta para abrir la carpeta en la que ha guardado el archivo de actualización.

(Dependiendo de la configuración de su ordenador, la ventana anterior podría cerrarse automáticamente). Si es así, siga las instrucciones que se describen en el apartado Actualizar más adelante).

12. Haga clic con el botón izquierdo del ratón en el icono Actualización 2170. Se abrirá el programa de actualización. Siga las instrucciones de la pantalla y configure su 2170 en modo de actualización.

Actualizar más adelante

Si desea actualizar su Pfaff creative 2170 más adelante, haga clic con el botón izquierdo del ratón en el icono Cerrar. Si la pantalla Descarga completa se cierra automáticamente, no tenga en cuenta lo anterior.

Cuando desee actualizar su 2170, haga doble clic con el botón izquierdo del ratón en el icono Mi PC de su escritorio (la pantalla inicial cuando enciende su ordenador). Haga doble clic con el botón izquierdo del ratón en la unidad C:

Haga clic con el botón izquierdo del ratón en la carpeta Actualización 2170 para abrirla.

Haga doble clic en el archivo Actualización 2170.

Se iniciará el programa de actualización.

Siga las instrucciones de la pantalla para configurar su 2170 en modo de actualización.

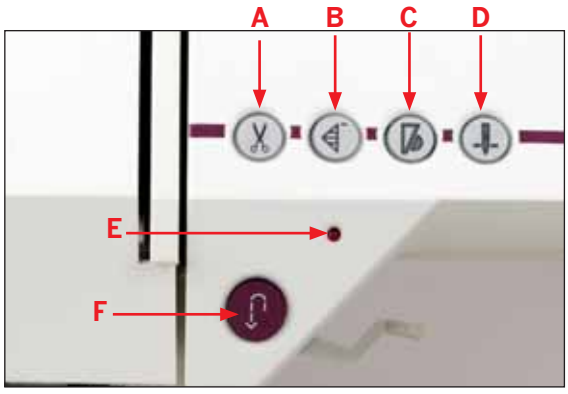
Solución de problemas

- Aparece el mensaje Imposible abrir puerto COM/USB. Compruebe que ha seleccionado el puerto COM/USB correcto en la lista de selección de puertos serie.
- Aparece el mensaje Imposible inicializar el monitor de la máquina de coser. Compruebe todas las conexiones entre el ordenador y la máquina. Apague su Pfaff creative 2170, reiníciela y configúrela en modo de actualización. Reinicie el programa de actualización.
- Si se produce un error de comunicación, compruebe la conexión al ordenador, apague la máquina de coser y enciéndala de nuevo. Cuando se enciende la máquina, la pantalla aparece en negro. Haga clic en el icono Actualizar la máquina de coser del ordenador. En unos segundos comenzará de nuevo el proceso de actualización.

COSTURA

Teclas de función

A. Botón de cortahilos
B. Inicio de motivo
C. Botón de costura lenta
D. Botón Aguja arriba/abajo
E. Detector del hilo de la canilla
F. Botón de costura marcha atrás



A. Botón de cortahilos

Cuando se pulsa este botón, la máquina corta automáticamente el hilo de la canilla y de la aguja. Si pulsa este botón durante la costura, la máquina terminará la puntada, la rematará y cortará los hilos.

B. Inicio de motivo

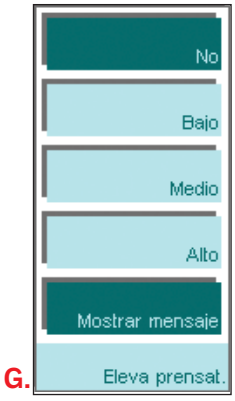
Este botón tiene dos funciones. Si pulsa el botón durante la costura, la máquina acabará y rematará la puntada actual. Si lo pulsa después de parar la máquina, volverá al inicio de esa puntada.

C. Botón de costura lenta

Cuando se pulsa este botón disminuye la velocidad de costura.

D. Botón Aguja arriba/abajo

Si pulsa este botón, la aguja se parará automáticamente en la posición más baja cuando deje de coser. Cuando pulse este botón se abrirá en su pantalla la siguiente ventana de diálogo (G). Puede seleccionar la altura a la que desea que se eleve el prensatelas cuando deje de pisar el pedal. Cuando vuelva a pisar el pedal, el prensatelas bajará de nuevo automáticamente. De este modo se facilita el giro en las esquinas, los acolchados, etc.



E. Detector del hilo de la canilla

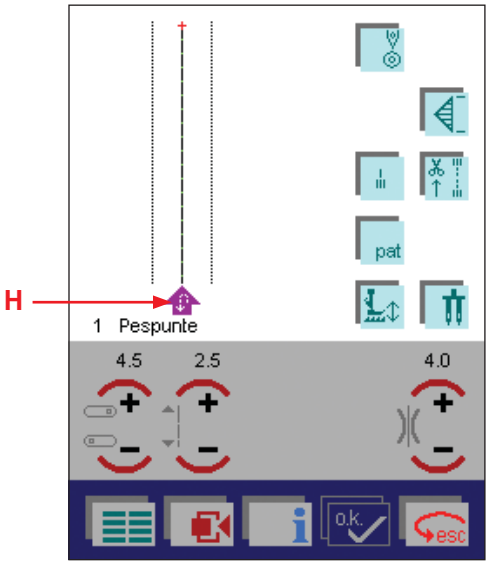
Cuando se esté acabando el hilo de la canilla parpadeará el detector de hilo de la canilla.

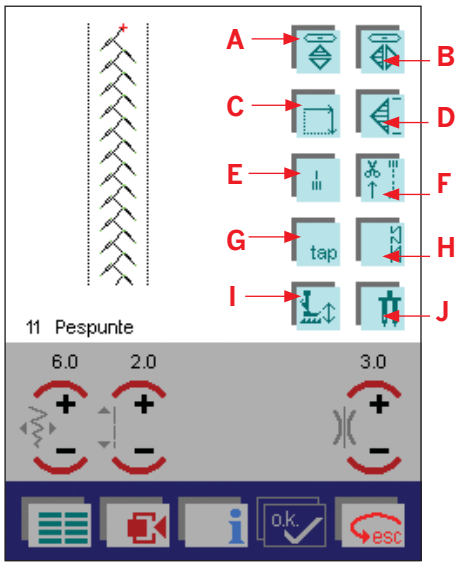
Nota: el detector del hilo de la canilla sólo funciona si la tapa del garfio/canilla está cerrada.

F. Botón de costura marcha atrás

El botón de costura marcha atrás tiene diferentes funciones en el modo de costura.

1. Si pulsa esta tecla mientras cose, la máquina coserá marcha atrás mientras mantenga pulsado el botón.
2. Si pulsa este botón antes de comenzar a coser, la máquina coserá en sentido inverso hasta que vuelva a pulsar el botón. Cuando se activa esta función, en la pantalla táctil en color (H) aparece una flecha de costura marcha atrás.
3. Si tiene activado el programa de remate, con esta tecla se iniciará el remate al final. La selección de la función de remate se indica por la activación del icono de puntada simple.
4. En los programas Patchwork, Festón en punta, Costura en cuatro direcciones y Zurcido, usted determina la longitud de las costuras con este botón.
5. Si está programando la longitud de un ojal, con este botón puede determinar la longitud de la costura del mismo.





Funciones del modo de costura

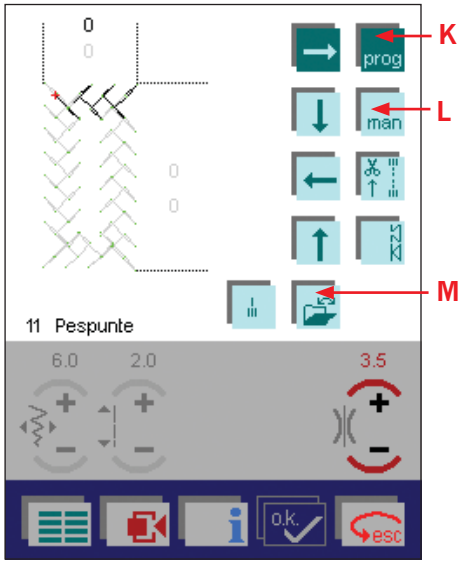
A. Inversión horizontal
B. Inversión vertical
C. Costura en cuatro direcciones
D. Puntada simple
E. Remate inmediato
F. Programa de remate
G. Festón en punta
H. Balance
I. Costura de movimiento libre
J. Aguja doble

A. Inversión horizontal

Al pulsar este botón se invierte la puntada seleccionada en sentido horizontal. Podrá ver el cambio en la pantalla.

B. Inversión vertical

Esta función invierte la puntada en sentido vertical. Podrá ver el cambio de puntada en la pantalla.



C.Costura en cuatro direcciones

Con esta función puede programar el largo y el ancho de un rectángulo y guardarlo permanentemente en la máquina. Esta función puede ser útil para coser parches sin tener que girar la tela.

Cuando pulse el icono de "Costura en cuatro direcciones" se abrirá una nueva ventana. Pulse la función de Programa (K) antes de empezar a coser para programar y guardar permanentemente una costura en cuatro direcciones.

Pulse el icono Manual (L) para decidir dónde quiere que finalice una costura lateral ya programada. La máquina completará la puntada actual y se parará. (Para ampliar información acerca de la costura en cuatro direcciones consulte la página 3:25).

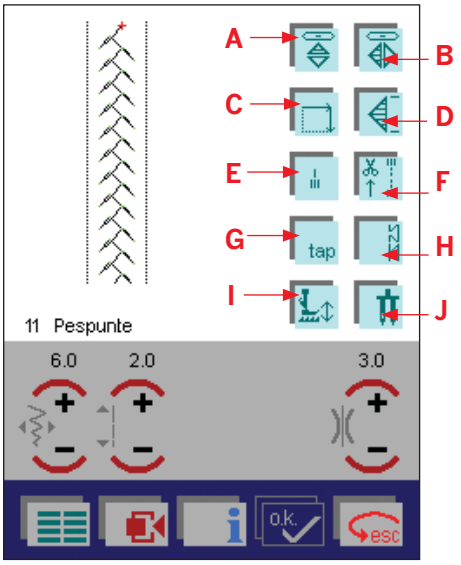
Los iconos de flecha marcan las direcciones de costura. La máquina coserá en la dirección de la flecha seleccionada.

Pulsando el icono Data Manager (M) aparecerá una ventana en la que podrá abrir, guardar, eliminar y cerrar un programa.

La función de costura en cuatro direcciones está disponible con las puntadas 2-4, 7, 10, 11, 18, 23 y 25.

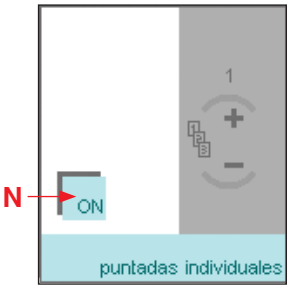
Funciones del modo de costura

A. Inversión horizontal
B. Inversión vertical
C. Costura en cuatro direcciones
D. Puntada simple
E. Remate inmediato
F. Programa de remate
G. Festón en punta
H. Balance
I. Costura de movimiento libre
J. Aguja doble



D. Puntada simple

Las puntadas y las secuencias de puntadas se pueden coser como puntadas sencillas. Pulsando el botón de puntada simple puede decidir cuántos motivos desea coser. Al pulsar este botón se abre una nueva ventana. Pulsando ON (N) podrá decidir cuántas repeticiones del motivo desea mediante las teclas + y -.



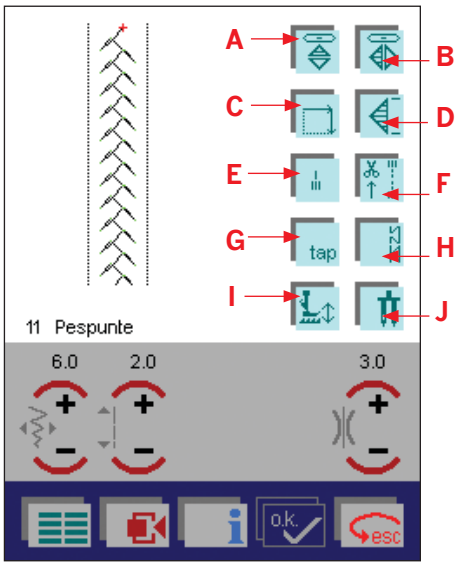
E. Remate inmediato

Si pulsa el icono de remate inmediato, mientras cose o cuando la máquina está parada, la máquina no acabará la puntada o secuencia sino que ejecutará un remate inmediato.

Nota: si desea volver a empezar la secuencia desde el principio, tendrá que pulsar Iniciar motivo.

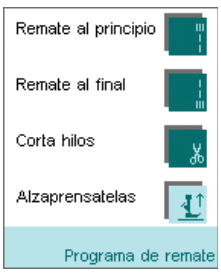
Después de realizar un remate inmediato, la máquina se parará y no volverá a arrancar hasta que suelte el pedal y vuelva a pisarlo.

El icono de Remate inmediato permanece activo después de pulsarlo y se desactiva al acabar el remate.



Funciones del modo de costura

A. Inversión horizontal
B. Inversión vertical
C. Costura en cuatro direcciones
D. Puntada simple
E. Remate inmediato
F. Programa de remate
G. Festón en punta
H. Balance
I. Costura de movimiento libre
J. Aguja doble



F. Programa de remate

El programa de remate incluye cuatro funciones: Remate al inicio, Remate al final, Cortahilos y Palanca alzaprensatelas. Al pulsar el icono se abre una nueva ventana, en la que podrá seleccionar las diferentes funciones. Cuando se selecciona una función, el icono se pone de color verde oscuro y sólo se ve en el icono el símbolo de la función seleccionada.

Si selecciona una de estas funciones, permanecerá activa aunque seleccione otra puntada. La función permanecerá activa hasta que se apague la máquina.

G. Festón en punta

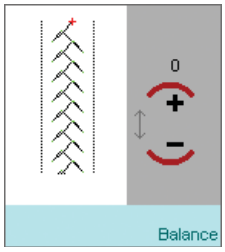
Al pulsar el icono de festón en punta se abre una nueva ventana. Si pulsa el icono (O), la costura comienza a 0 mm y se va haciendo más ancha hasta alcanzar el ancho de puntada previamente seleccionada. Si pulsa la tecla de marcha atrás, el ancho va disminuyendo automáticamente hasta 0 mm.

Si pulsa el icono (P), la costura comienza con el ancho máxima, y cuando se pulsa el botón de marcha atrás va disminuyendo el ancho hasta 0 mm.

La puntada irá disminuyendo de acuerdo con el ángulo que haya elegido (en este caso 90º o 60º).

H. Balance

Al pulsar este icono se abre una nueva ventana que le permite equilibrar su puntada. Comience haciendo una costura en un retal de tela. Una vez que haya equilibrado la puntada, cambie la costura en su máquina de coser para que se parezca a la costura de la muestra. Para modificar el balance use los botones + y -.

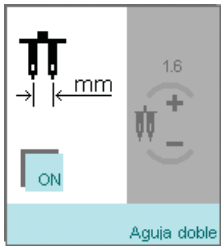


I. Movimiento libre

La función de movimiento libre se puede utilizar en bordados y acolchados. Cuando se pulsa el icono de movimiento libre, la máquina le pide que baje los dientes de arrastre. La máquina elevará el prensatelas, permitiéndole la costura en movimiento libre.

J. Aguja doble

Pulse este icono cuando cosa con aguja doble. Al pulsar este icono se abre una ventana en la que puede seleccionar el ancho de su aguja doble. Pulse ON y seleccione el ancho con los botones + y -.

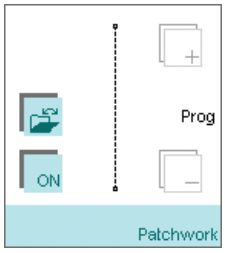


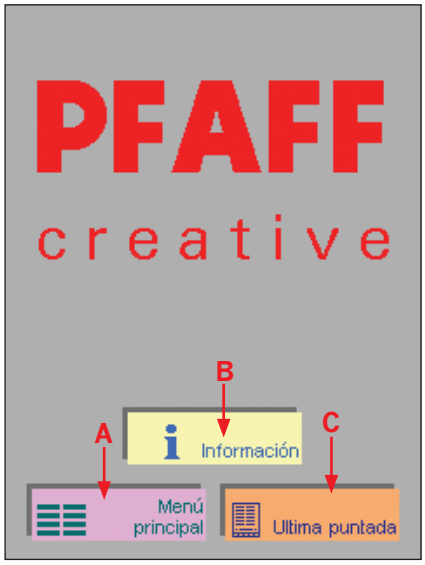
K. Programa de patchwork

El programa de patchwork le permite programar una longitud de costura determinada para unir telas de la misma longitud y guardarla permanentemente. Al pulsar el icono del programa de patchwork se abre una nueva ventana.

En la nueva ventana de dialogo hay un icono Data Manager (en el que puede abrir programas ya guardados o crear uno nuevo) y un icono ON (para activar el programa de patchwork).

Para crear un programa de patchwork tiene que activar el programa pulsando ON y OK. Cosa la longitud deseada y pulse el botón de marcha atrás. El botón de marcha atrás determina la longitud de la costura. Para ampliar información sobre cómo cambiar la longitud de la costura y guardar el programa consulte las páginas 4:16 y 4:17.





Pantalla de bienvenida

A. Menú principal

B. Última puntada

C. Información

Menú principal

Pulsando el icono del menú principal se accede a este menú. En el menú principal encontrará las diferentes categorías de puntadas y podrá acceder al modo de bordado y al programa Data Manager.

Información

Esta función sirve para obtener información general sobre el funcionamiento de la máquina.

Última puntada

La función de última puntada le permite volver a la puntada que estaba realizando antes de apagar la máquina.

En la pantalla que aparece al encender la máquina puede seleccionar la función de Última puntada. Cuando se pulsa este icono se abre un nuevo menú en el que se puede seleccionar Última puntada o Estado actual. Si selecciona Última puntada irá a la puntada que estuviera realizando antes de apagar la máquina. La función de Estado actual le lleva a la última puntada de bordado.

Si ha activado la función de Estado actual durante el bordado podrá, mediante este botón, continuar bordando desde el punto en el que se encontraba cuando apagó la máquina.

Barra de Herramientas

A. Menú principal

B. Menú contexto

C. Asistente creativo

D. OK

E. Esc

A. Menú principal

Esta función le permite volver al menú principal, donde podrá seleccionar todas las puntadas. En esta imagen ya se encuentra en el Menú principal y el icono ha cambiado a color azul.

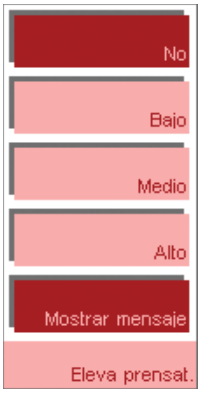
En el Menú principal encontrará diferentes submenús de selección. Unir, Sobrehilar, Puntadas utilitarias, Ojales, Puntadas decorativas de 9 mm, Puntadas MAXI, Menú personal, Alfabetos, Secuencia de costura, Creador de puntadas, Bordado, Selección por número, Última puntada y Data Manager.

B. Menú contexto

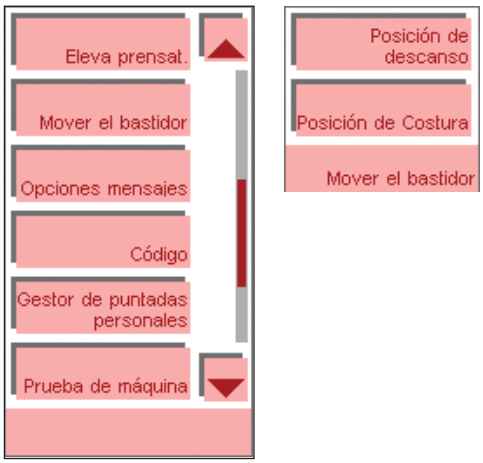
El menú contexto está relacionado específicamente con el menú que se ha seleccionado. En el Menú principal se encuentran los siguientes menús contextos:

1. Selección de idioma: este icono le permite cambiar el idioma de la máquina.
2. Señal acústica: le permite cambiar el sonido de los botones y de los mensajes.
3. Tarjeta creativa: puede formatear o cambiar el nombre a una tarjeta de memoria creativa.
4. Anular la pantalla de bienvenida: esta función anula la pantalla de bienvenida de forma que cuando se enciende la máquina se accede directamente al menú principal.
5. Volver a la configuración predeterminada: restablece la configuración original de la máquina que ha sido cambiada previamente por el usuario o reactiva los textos de información.

6. Velocidad de devanado: se puede seleccionar entre lenta, media y rápida.

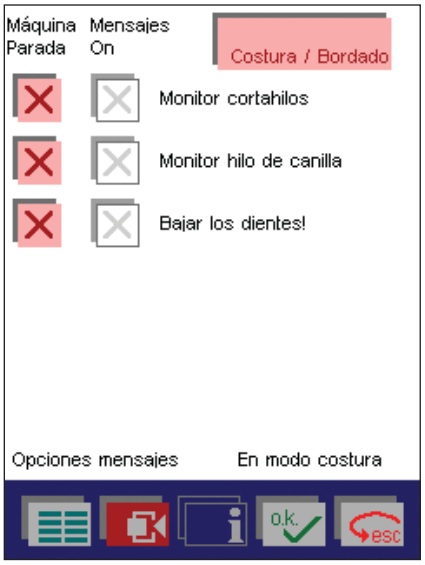


7. Elevación del prensatelas: se puede seleccionar sin elevación, baja, media y alta.



8. Desplazamiento del bastidor: puede usar esta función durante la costura con la unidad de bordado instalada. Para situar el brazo lo más alejado posible de la zona de costura pulse el icono de Posición de costura.

Para situar el brazo de bordado de forma que se pueda desmontar la unidad de bordado de la máquina, pulse el icono de Posición de reposo.



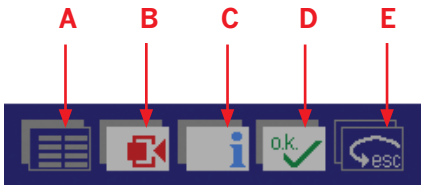
9. Opciones de mensajes: mediante este botón puede activar o desactivar diferentes mensajes; por ejemplo, si no desea que la máquina se pare cuando se esté acabando el hilo.
10. Código: la función de código le permite bloquear su Pfaff creative 2170. El menú principal de su máquina no aparecerá hasta que no haya introducido correctamente su código de seguridad. El código deberá tener cuatro dígitos como mínimo y ocho como máximo. Puede borrar el código pulsando el botón Eliminar; también puede cambiarlo pulsando el icono Modificar.
11. Administrador de puntadas personales: en el menú Personal puede guardar una selección de puntadas. Por ejemplo, podría querer crear un menú Personal con todas las puntadas que necesita para coser prendas de vestir. Se pueden crear diversos menús personales (para ampliar información sobre los menús personales consulte la página 3:27).
12. Demostración: con la función de Demostración puede programar una demostración de la máquina en su creative 2170 y reproducirla siempre que lo desee. También se puede programar una secuencia de formación que le recordará los pasos de un determinado proyecto. Para programar una demostración pulse el botón Registrar demostración. Al instante se abrirá la pantalla de inicio y podrá comenzar la demostración. Con el botón de costura marcha atrás se finaliza y se guarda la demostración.

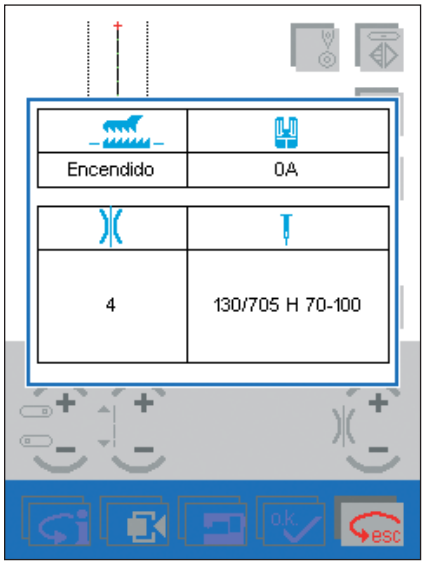
Nota: ésta es una función muy útil que conviene activar cada vez que aprenda una nueva técnica durante una clase.

13. Versión: aquí se guarda la versión actual del software de su máquina.
14. Actualización: pulse este botón de función cuando desee instalar una actualización de su máquina. Para ampliar información acerca de cómo actualizar su máquina consulte la página 2:20.

C. Asistente creativo

La máquina de coser incluye una función de Asistente creativo para ayudar al usuario que se puede utilizar en cualquier momento. La barra de herramientas cambia de color y cambian las funciones asignadas a los botones. Si pulsa el botón en el menú principal, el Asistente creativo le ofrecerá información general sobre el funcionamiento de la máquina. Si pulsa el Asistente creativo en una puntada determinada, se abrirá la función de ayuda directa. La ventana emergente de ayuda directa proporciona información sobre todas las funciones e iconos de costura. Sólo tendrá que pulsar el campo del que desee más información. La información puede ocupar varias páginas, por las que podrá desplazarse con las flechas.





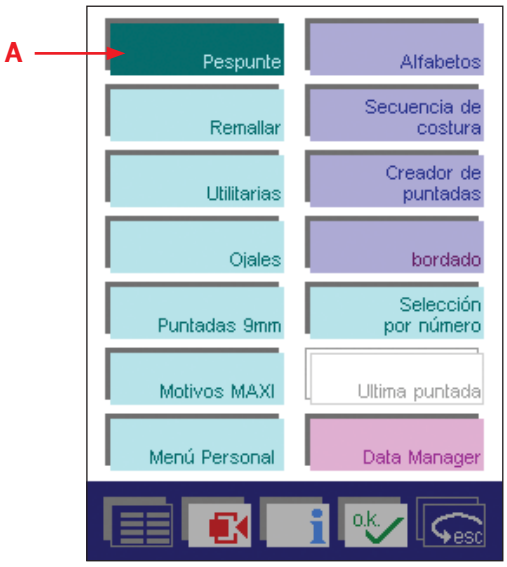
D. OK

El botón OK se utiliza para confirmar sus acciones.

E. Esc

Esta función le permite pasar de un menú seleccionado al menú precedente. Cuando cierre una ventana no se guardará la configuración introducida, ya que habrá interrumpido el proceso.

Nota: si cambia las posiciones del bastidor de bordado, los cambios se mantendrán incluso aunque pulse la función Esc.



Cómo seleccionar una puntada

Hay varias formas de seleccionar una puntada en su Pfaff creative 2170.

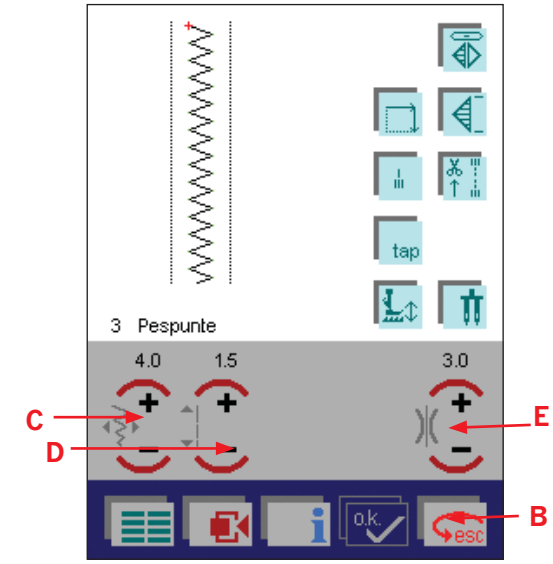
Empiece abriendo el menú principal. En el menú principal, las puntadas se dividen en diferentes categorías. Para seleccionar una puntada pulse una de las categorías y a continuación, pulse el icono correspondiente a la puntada que desee.

La segunda forma de seleccionar una puntada es seleccionando una de las categorías y desplazándose por los diferentes menús pulsando la barra de desplazamiento. De esta forma recorrerá las diferentes categorías de puntadas.

Cuando abra el menú principal se seleccionará siempre el menú Unir. Si pisa el pedal en ese momento, la pantalla cambiará a la puntada recta y su Pfaff creative 2170 estará lista para coser. Si pisa de nuevo el pedal la máquina comenzará a coser la puntada número 1; una puntada recta. Puede pulsar cualquier puntada y la máquina abrirá una ventana para ella (A).

La tercera forma de seleccionar una puntada es pulsando el icono Selección por número en el menú principal. Se abrirá una ventana en la que podrá seleccionar la puntada pulsando el número correspondiente. Los números de las puntadas se encuentran en la tapa de su Pfaff creative 2170 y en los cuadros de puntadas de la Guía del Usuario (páginas 1:8 - 1:13).

Si ha abierto un menú y desea volver al menú principal sólo tendrá que pulsar el botón ESC (B).



Modificación de puntadas utilitarias

Al abrir la pantalla puede ver los parámetros principales. Para ilustrar esta función hemos seleccionado una puntada en zigzag.

Puede modificar los valores que se muestran, como el ancho de puntada (este icono cambia a la posición de la aguja en las puntadas rectas) (C), el largo de puntada (D) y la tensión del hilo (E) de la puntada. Cuando cambie un valor, los números se pondrán de color rojo indicando que se ha efectuado un cambio. Cuando llegue al valor máximo o mínimo, la función se desactivará automáticamente. Si sale de la pantalla, la configuración de la puntada volverá a los valores originales.

Ancho de puntada

Pulse el icono de ancho de puntada (C) + ó - para aumentar o reducir el ancho de la puntada.

Largo de puntada

Pulse el icono de largo de puntada (D) + ó - para aumentar o reducir la longitud de la puntada.

Tensión del hilo

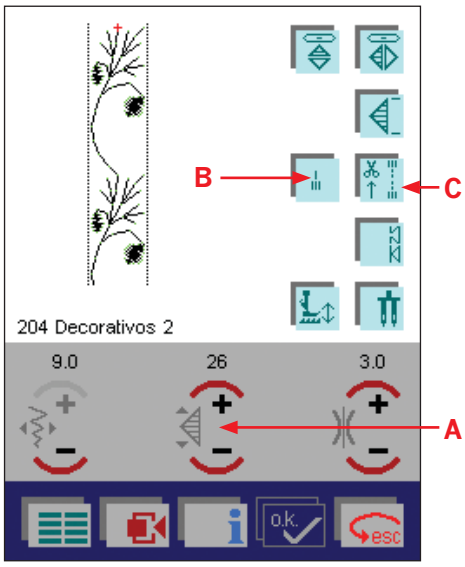
Pulse el icono de tensión del hilo (E) + ó - para aumentar o disminuir la tensión del hilo.

Modificación de puntadas decorativas

Cuando seleccione una puntada decorativa dispondrá de un icono adicional denominado Alargamiento de motivo (A). Esta función le permite cambiar la longitud de un motivo. Utilice los iconos + y - para cambiar la longitud del motivo sin cambiar la densidad.

Guardar parámetro

Puede guardar la configuración realizada abriendo el menú contexto y pulsando Guardar parámetro. Cuando haya guardado la puntada, los valores de la misma no variarán incluso aunque abra otro menú o apague la máquina. Si desea volver a los valores originales, abra el menú contexto y seleccione Restablecer parámetro.



Remate

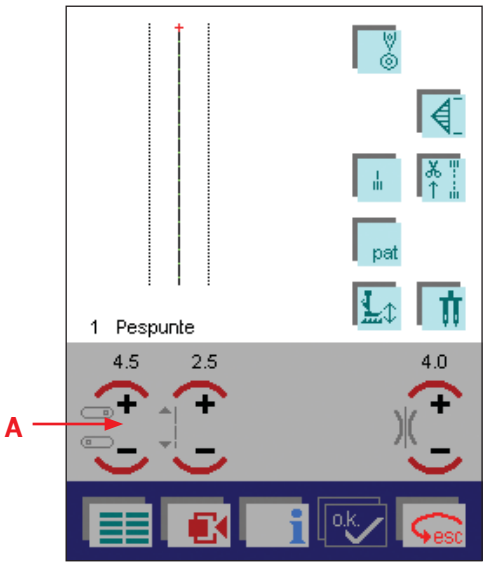
Su creative 2170 tiene dos formas diferentes de hacer remates. Puede programar su máquina para rematar al principio, al final, cortar los hilos y levantar el prensatelas. Esta función se denomina Programa de remate.

La segunda forma de rematar es el Remate instantáneo (B). Si pulsa este icono, el remate se hará al momento.

Programa de remate

Si pulsa el icono del programa de remate (C), se abrirá una nueva ventana. Actívela pulsando los diferentes iconos de la ventana emergente: Remate al principio, Remate al final, Cortahilos y Palanca alzaprensatelas. El icono de la función activada cambia de color a verde oscuro (D). Cuando haya activado la función o funciones que desee, pulse OK.

Cuando se activa cualquier función en el programa de remate, el color del icono del programa de remate (C) cambia a verde oscuro. También mostrará los ajustes que haya realizado.



Posiciones de la aguja

En las puntadas 1, 2, 5 y 15 puede cambiar la posición de la aguja pulsando el botón de ancho de puntada (A). Estas cuatro puntadas tienen 19 posiciones de aguja diferentes. Utilice el icono + para desplazar las puntadas a la derecha en pasos de 0,5 mm. Utilice el icono - para desplazar las puntadas a la izquierda en pasos de 0,5 mm.

En la tapa, las puntadas que permiten cambio de la posición de la aguja están marcadas con una flecha.

Inversión horizontal

Inversión vertical

Inversión

Hay dos maneras de invertir una puntada: en sentido vertical y en sentido horizontal.

En la inversión vertical puede invertir una puntada o secuencia de puntadas seleccionada en sentido vertical. La puntada invertida se muestra en la pantalla para su posterior procesamiento.

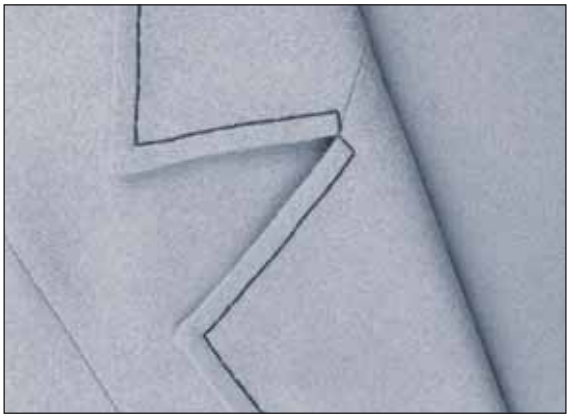
En la inversión horizontal puede invertir una puntada o secuencia de puntadas seleccionada en sentido horizontal. La puntada invertida se muestra en la pantalla para su posterior procesamiento.

Puntadas utilitarias

Puntada recta

La puntada nº 1 es la puntada recta básica en la posición central de la aguja. La puntada se puede alargar hasta 6 mm. Cambie la posición de la aguja de la puntada recta para coser cremalleras o pespuntear el borde de los cuellos. Su Pfaff creative 2170 tiene 19 posiciones de aguja que pueden ajustarse con los botones -/+ de ancho de puntada.

Consejo: Utilice el botón de aguja arriba/abajo para girar fácilmente en los puntos del cuello. También puede dar un ligero toque en el pedal para colocar la aguja en la posición inferior.



Puntada zigzag en tres pasos - nº 4

La puntada nº 4 se puede utilizar para sobrehilar bordes sin rematar. Compruebe que la aguja atraviesa la tela por el lado izquierdo y sobrehíla el borde del lado derecho.

La puntada número 4 también se puede utilizar como puntada elástica para añadir elásticos a pijamas, faldas y prendas deportivas.

Programa de hilván

El hilván se suele utilizar en la confección para unir con rapidez capas de tela de prueba para adaptar la prenda al cuerpo. Puede coser puntadas largas con una longitud de 6 mm o puntadas de hilván con una longitud de 2 cm aproximadamente.

También puede marcar los tejidos que va a utilizar con puntadas largas de hilván. Esta técnica es preferible al uso de rotuladores en color para tela, especialmente en tejidos de colores claros o de textura burda.

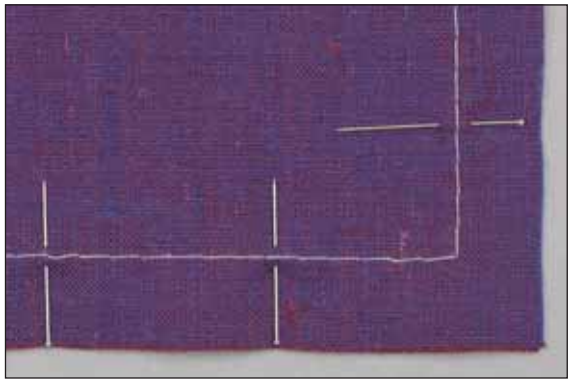
Su Pfaff creative 2170 incluye un programa de hilván que se puede seleccionar con la puntada nº 32.

Este programa se puede utilizar de dos formas diferentes y está asociado a la subida y bajada de los dientes de arrastre.

Si los dientes de arrastre están bajados, la máquina de coser sólo coserá una puntada a la vez. Cada vez que desee que su máquina de coser dé una puntada tendrá que pisar el pedal. De esta forma, puede mover la tela en cada puntada, determinando así la longitud de la misma.

Pulsando el icono de la palanca alzaprensatelas puede seleccionar hasta qué altura se tiene que elevar automáticamente el prensatelas cuando se pare la máquina de coser, para arrastrar un poco más la tela.

Si los dientes de arrastre están subidos, la máquina coserá puntadas de 6 mm. 6 mm es la mayor longitud de puntada de la Pfaff creative 2170; le permite coser costuras temporales de prueba.



Ojales

Su máquina Pfaff creative 2170 incluye 12 estilos de ojales diferentes. Cada ojal está especialmente adaptado a un uso y tipo de tejido particulares. En la presentación general del capítulo 1 encontrará información acerca de los diferentes tipos de ojales.

Su Pfaff creative 2170 está equipada con la guía para ojales Sensormatic y una tecnología de sensores para garantizar el tamaño exacto de cada ojal. Se pueden realizar bonitos ojales incluso en los tejidos más difíciles, como terciopelo, felpa, tejidos elásticos y tejidos de punto gruesos.

Acoplamiento de la guía para ojales Sensormatic

1. Introduzca la parte metálica de la guía para ojales Sensormatic en la ranura situada bajo las dos flechas en la parte posterior de la placa de aguja. La pieza de plástico blanca cubre la placa de agujas, tapando los dientes de arrastre (véase la imagen).
2. Deslice la guía hacia usted hasta que se apoye en la parte posterior del brazo libre. La guía saltará ligeramente hacia atrás. Debe quedar una pequeña abertura entre la placa de aguja y la guía, tal y como se muestra en la imagen.

Al montar la guía para ojales Sensormatic se activa el sensor.

Colocación del prensatelas para ojales - nº 5A

Para coser ojales instale el prensatelas para ojales nº 5.

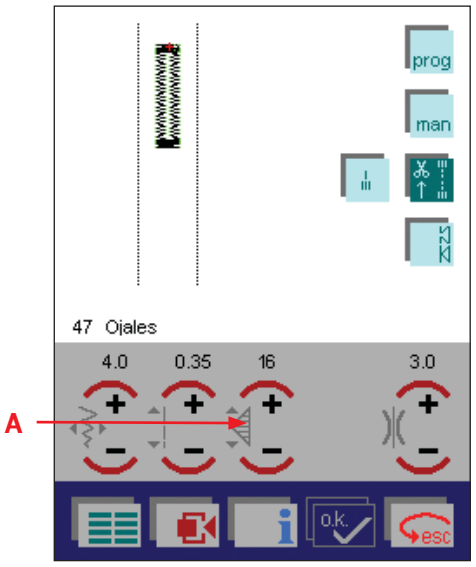
Antes de comenzar a coser, tire de la barra corredera del prensatelas hacia usted hasta que la flecha roja coincida con la segunda marca roja.

Cómo coser un ojal

Elija la función Ojales en el menú principal y seleccione el ojal que desee. En este ejemplo hemos elegido el ojal número 47. Los parámetros más importantes se muestran en la pantalla. Hay tres formas diferentes de coser un ojal: automática, programada o manual.

Ojal automático

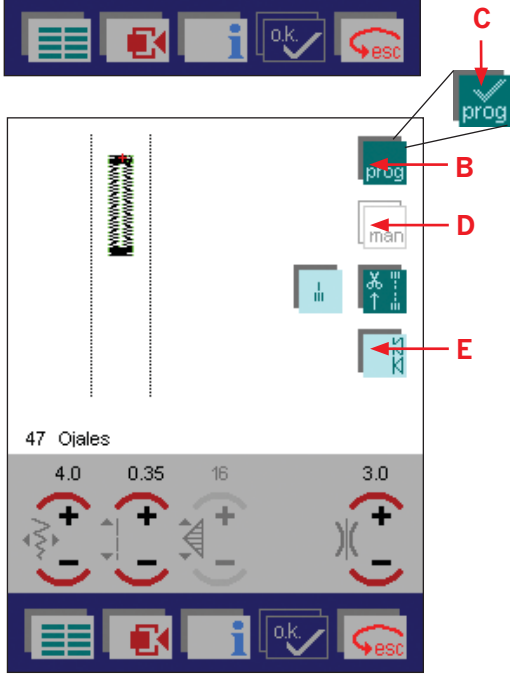
Introduzca la longitud del ojal directamente en la pantalla pulsando los símbolos + y - en el icono de alargamiento de puntada (A). Introduzca la longitud de la abertura del ojal. Comience a coser el ojal pisando el pedal. El ojal se coserá automáticamente.



Ojal programado

Durante la costura puede programar un ojal.

1. Active el programa de ojales pulsando el icono Prog (B).
2. Cosa hasta que llegue al tamaño de ojal que desee y pulse el botón de marcha atrás. La máquina coserá marcha atrás, hará la segunda presilla y cortará el hilo.
3. El icono Prog cambiará a este icono (C). Puede repetir el ojal programado tantas veces como desee.
4. Si desea borrar el tamaño del ojal pulse de nuevo el icono Prog.



Ojal manual

Si pulsa el icono Manual (D) determinará dónde se tiene que coser la última presilla.

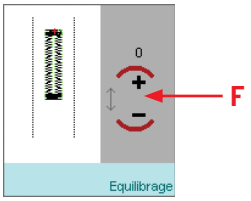
1. Ajuste la longitud del ojal pulsando el icono de alargamiento de puntada. La máquina coserá la primera columna, la primera presilla y la segunda columna.
2. Después de coser la mitad de la segunda columna, la máquina disminuirá la velocidad. Cuando llegue el momento de hacer la segunda presilla, pulse el botón de marcha atrás y la máquina comenzará a coserla.

Nota: la máquina no guardará el ojal manual.

Cómo equilibrar un ojal

Comience cosiendo una muestra del ojal. Si ve que una de las columnas es más larga que la otra, puede cambiar el equilibrado del ojal. Pulse el icono Balance (E) y se abrirá una ventana emergente. Pulse los botones + y - (F) para cambiar el ojal. Deberá cambiar el ojal por otro que se parezca al de su muestra. La máquina corregirá automáticamente el ojal.

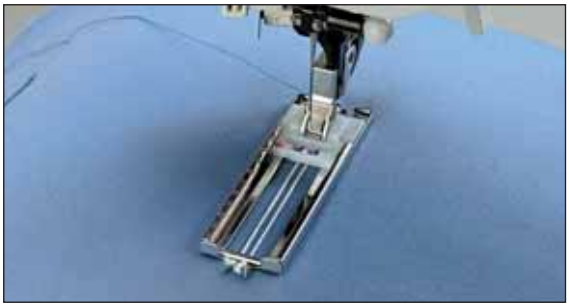
Nota: si desea coser un ojal más largo que el prensatelas 5A (50 mm) puede coser sin la guía Sensormatic, pero con el prensatelas 1A. Para conseguir un resultado perfecto sin la guía Sensormatic podría ser necesario equilibrar el ojal.



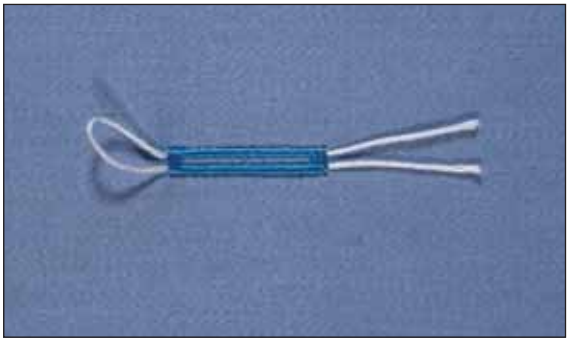
Ojal con cordoncillo

Los ojales que se cosen con cordoncillo son más estables y duraderos y tienen un aspecto más profesional. Utilice algodón perlé o cordoncillo normal.

1. Coloque la guía para ojales Sensormatic.
2. Enganche el centro de una hebra de cordoncillo en la varilla metálica que sale de la parte posterior central del prensatelas para ojales. Pase los cabos de hilo por debajo del prensatelas e introdúzcalos en las guías derecha e izquierda de la parte anterior del prensatelas.



3. Instale el prensatelas para ojales. Antes de empezar a coser, empújelo hacia atrás hasta la segunda marca roja.



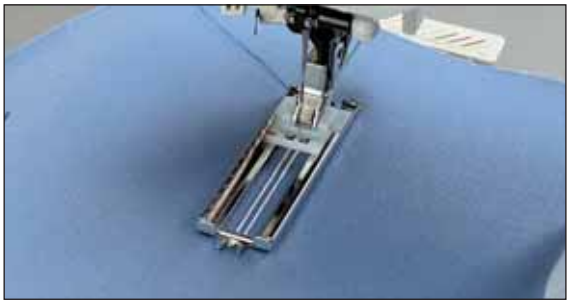
4. Cuando acabe el ojal, tire de los cabos del cordoncillo hasta que el bucle de hilo quede oculto bajo la presilla del ojal.

5. Enhebre los cabos del cordoncillo en una aguja y páselos al revés de la prenda. Anude los cordoncillos y corte el hilo sobrante.

Ojal de sastre con cordoncillo

1. Coloque la guía para ojales Sensormatic. Enganche el centro de una hebra de cordoncillo en la varilla metálica que sale de la parte anterior central del prensatelas para ojales. Pase los cabos del hilo por debajo del prensatelas e introdúzcalos en las guías derecha e izquierda de la parte posterior del prensatelas.

2. Coloque el prensatelas para ojales y empújelo hacia atrás hasta la segunda marca roja. Antes de empezar a coser, pulse el botón "aguja abajo".
3. Cosa el lado derecho del ojal.



4. Cuando la máquina haya cosido las primeras puntadas del extremo redondeado, separe el cordoncillo del soporte tirando hacia abajo con un alfiler.

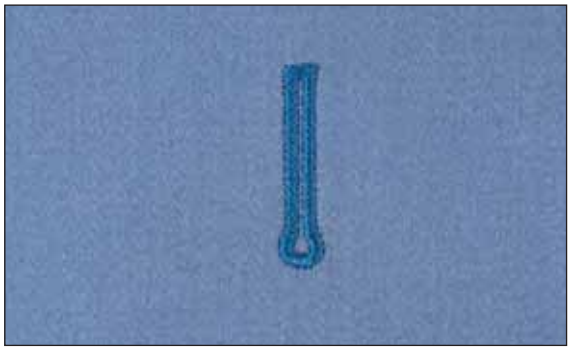
Nota: ¡el prensatelas no deberá estar levantado de la tela!

5. Tire del cordoncillo de la izquierda hacia atrás hasta que el bucle quede justo delante de la aguja. Cosa con cuidado la curva, guiando el cordoncillo por debajo de la costura.

6. Después de coser la curva, mantenga el cordoncillo ligeramente tenso y acabe de coser el ojal.
7. Enhebre los cabos del cordoncillo en una aguja y páselos al revés de la prenda. Anude los cordoncillos y corte el hilo sobrante.

El ojal redondo con cordoncillo se cose de la misma manera.

Nota: este ojal resulta especialmente atractivo cuando se cose con hilo grueso.



Consejos para los ojales

En ocasiones, es posible que los ojales que han de coserse muy cerca de un borde reforzado no sean arrastrados de manera óptima por el prensatelas para ojales, debido al abultamiento que se forma en el borde del tejido. En este caso, utilice el prensatelas 1A con el IDT (doble arrastre integrado) acoplado.

Los tejidos que se mueven o se estiran con facilidad deben reforzarse con una friselina fina o hidrosoluble.

Los ojales resultan particularmente estables y duraderos si se introduce un cordoncillo durante la costura (consulte "Ojales con cordoncillo").

Los ojales para ropa blanca resultan especialmente atractivos si se utiliza un hilo grueso con una aguja de pespunte (sistema 130 N).

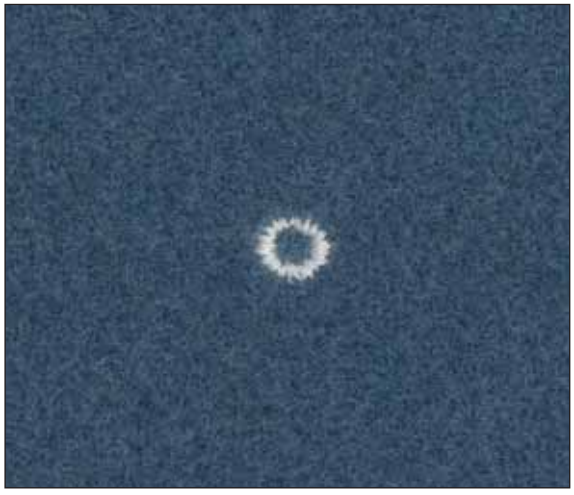
Normalmente, los ojales se seleccionan un poco más grandes que el diámetro del botón. Es importante coser siempre un ojal de prueba en una tela o friselina igual a la de la prenda.

Corte los ojales con cuidado. Abra la curva del ojal de sastre con un sacabocados o una lezna.

Costura de botones

Con la puntada nº 59 se pueden coser fácilmente botones de dos y de cuatro agujeros.

1. Quite el prensatelas y baje los dientes de arrastre.
2. Marque la posición del botón en la tela. Coloque el botón sobre la tela marcada.
3. Gire el volante hacia usted y coloque el botón de modo que la aguja entre por el agujero izquierdo del botón. Baje la palanca alzaprensatelas.
4. La base de sujeción del prensatelas mantendrá el botón en su posición. Compruebe que la aguja se introduce también por el agujero derecho del botón.
5. Siga cosiendo el botón. La máquina completará el programa por usted.



Ojetes

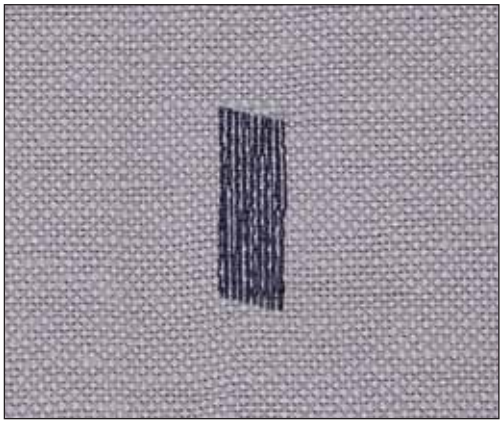
Para coser ojetes en cinturones o prendas de lino seleccione la puntada 66.

1. Haga una pequeña marca donde desee coser el ojete.
2. Coloque la tela bajo el prensatelas; sitúe una de las marcas en el centro del prensatelas.
3. Si se pulsa Reinicio de puntada durante la costura, la máquina coserá automáticamente un ojete y rematará la costura.
4. Haga un agujero en el centro del ojete. Puede seleccionar cinco tamaños de ojete diferentes pulsando el botón de longitud de puntada.

La puntada 66 se puede utilizar también en combinaciones de bordados con los que conseguirá bonitos adornos.

Zurcido

Si tiene que remendar pequeños agujeros o desgarrones puede hacerlo automáticamente utilizando las puntadas de zurcido de la máquina o zurcirlos manualmente con la función de zurcido de movimiento libre.



Zurcido automático

Las puntadas de zurcido nº 64 y 65 se pueden utilizar para reforzar zonas o telas dañadas.

1. Seleccione las puntadas nº 64 ó 65.
2. Cambie la longitud del motivo por la longitud del desgarrón pulsando los símbolos + y -.
3. Cosa sobre la zona dañada.

Zurcido programable

1. Seleccione las puntadas nº 64 ó 65.
2. Pulse el icono de programa.
3. Cosa sobre la zona dañada en la longitud requerida.
4. Pulse la tecla de marcha atrás; la máquina completará el programa de zurcido y la longitud de zurcido quedará guardada. La longitud de zurcido guardada se puede repetir todas las veces que sea necesario.

La puntada nº 64 cose sólo en sentido horizontal; la puntada nº 65 se utiliza para zurcir en sentido longitudinal y transversal y es más duradera.

Nota: para conseguir la mayor resistencia en las puntadas de zurcido éstas se deberán dar ligeramente descuadradas.

Equilibrado de las puntadas de zurcido

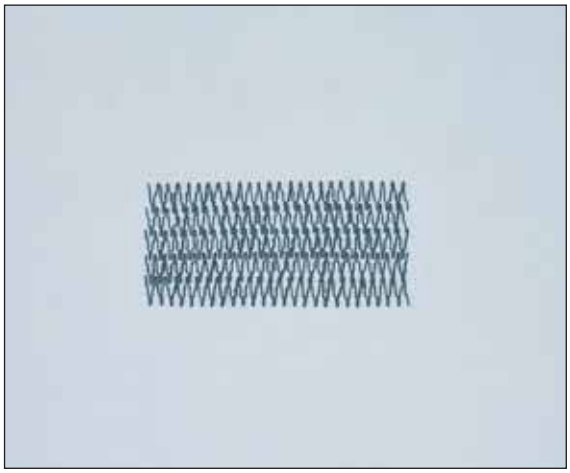
Dependiendo del tipo de tejido, el patrón de zurcido puede descuadrarse ligeramente. Puede equilibrar el programa con la función de ajuste.

Zurcido con puntada elástica

Puntada nº 4

La puntada elástica nº 4 es muy adecuada para reparar pequeños agujeros y zonas ligeramente dañadas. Es más apropiada para telas ligeras.

Reduzca la longitud de la puntada y haga hileras de puntadas en la zona dañada hasta que quede bien cubierta. Asegúrese de que las hileras de puntadas se solapan. Para estas zonas ligeramente dañadas no se necesita poner una friselina adicional.



Puntadas de remallado

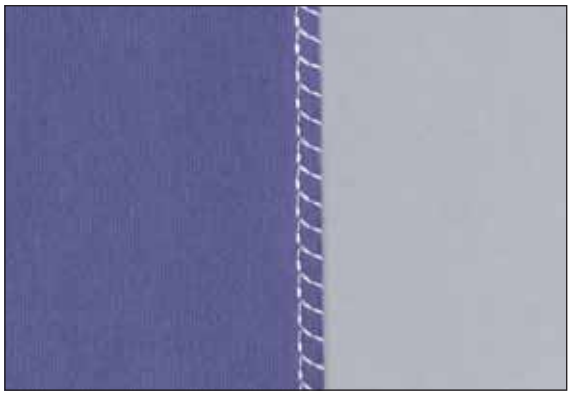
Para coser elásticos, tejidos de punto y tejidos elásticos y no elásticos, su creative 2170 le ofrece una selección de puntadas de remallado. Estas puntadas unen varias capas de tejido y las sobrehílan en una única operación. Estas puntadas pueden estirarse y son más duraderas que las puntadas normales.

Consejo: Cuando cosa costuras sobrehiladas utilice el prensatelas para puntadas invisibles nº 3. Este prensatelas guía la tela con mayor precisión y evita la perforación de la costura con mayores anchos de puntada. Ajuste el ancho de puntada y la guía del prensatelas para garantizar que el movimiento a la derecha de la aguja salva el borde sin rematar del tejido y el pasador del prensatelas.

Puntada de remallado cerrada - Nº 26

Esta puntada es adecuada para coser el dobladillo de una prenda. Utilice los prensatelas nº 0A ó nº 3.

Doble el tejido 1 cm y cosa con la puntada de remallado cerrada por el derecho del tejido doblado. Cuando haya terminado, corte el tejido sobrante.



Puntada de remallado abierta - nº 28

La puntada de remallado es adecuada para unir o rematar bordes de telas que no se deshilachen excesivamente. Utilice los prensatelas nº 1A ó nº 3.

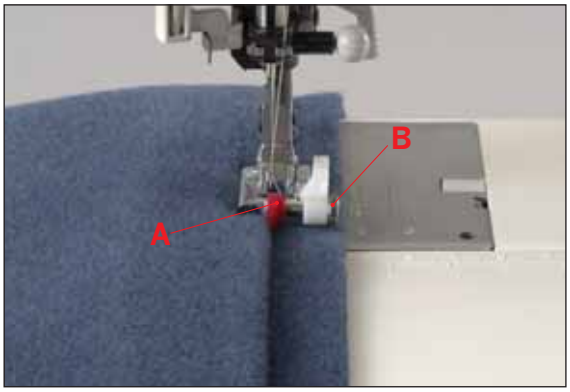
Puntada de remallado cerrada con hilo para el borde - Nº 19

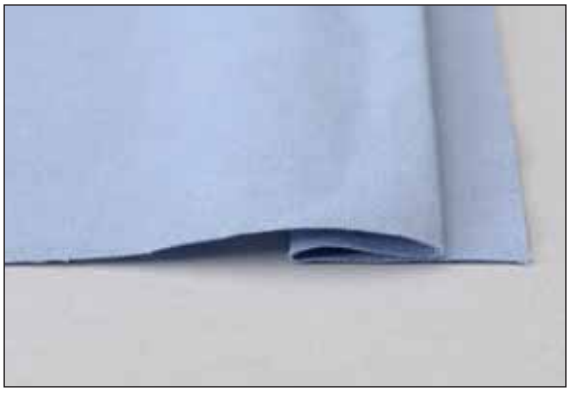
Si desea coser un tejido que se deshilacha con facilidad, seleccione la puntada 19. Con esta puntada, un hilo adicional para el borde protege el borde del tejido, evitando que se deshilache. Este pespunte es adecuado para tejidos no elásticos.

Puntada invisible - nº 30

La puntada invisible se utiliza para hacer dobladillos invisibles en faldas, pantalones y decoraciones del hogar.

- Remate el borde del dobladillo.
- Doble y planche el margen del dobladillo del revés.
- Vuelva a doblar el dobladillo sobre sí mismo de modo que sobresalga aproximadamente 1 cm del borde rematado. Ahora, el revés de su prenda debe mirar hacia arriba.
- Coloque el tejido bajo el prensatelas de modo que el doblez pase a lo largo de la guía para bordes A.
- Cuando la aguja se desplace por el doblez debe recoger una pequeña cantidad de tejido. Si las puntadas se ven por el derecho, ajuste la guía para bordes A girando el tornillo de ajuste B, hasta que la puntada que recoge el dobladillo apenas se vea.





Puntada invisible elástica - nº 31

La puntada invisible elástica está especialmente indicada para tejidos elásticos, ya que el zigzag de la puntada permite que ésta se estire. El dobladillo se remata y se cose al mismo tiempo. En la mayoría de los tejidos de punto no hay necesidad de acabar antes el borde sin rematar.

Realice un dobladillo invisible como se ha explicado anteriormente.

Puntada de unión - Nº 11

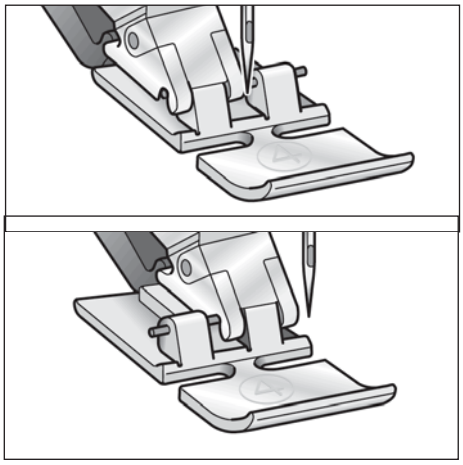
La puntada de unión crea un efecto de vainica. Se utiliza a menudo para unir dos bordes de tela rematados.

- Remate los bordes de la tela y deje el margen de la costura hacia el revés.
- Coloque la tela bajo el prensatelas con los bordes separados 3 mm aproximadamente.
- Cosa por el derecho de la tela, asegurándose de que la aguja coge la tela por el lado derecho y el lado izquierdo.

Puntada de dobladillo cruzado - nº 13

Es un puntada muy elástica especialmente adecuada para dobladillos decorativos.

- Doble el margen del dobladillo hacia el revés.
- Cosa el dobladillo por el derecho de la tela. Recorte el dobladillo sobrante hasta la costura.

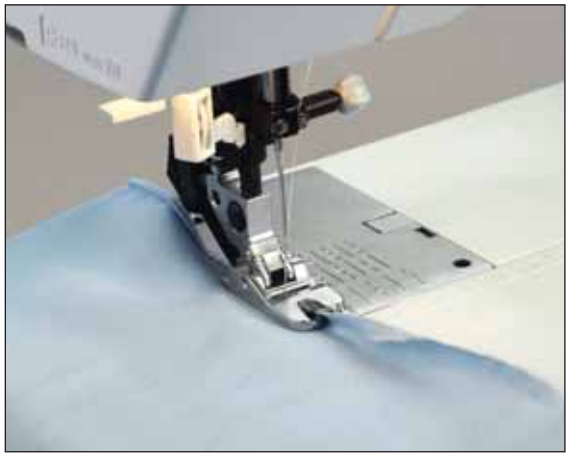


Costura de cremalleras - puntada nº 1

Existen dos maneras diferentes de coser cremalleras. Para obtener los mejores resultados siga las instrucciones incluidas con el motivo.

Con todos los tipos de cremallera es importante coser cerca de los dientes de la cremallera. El prensatelas para cremalleras puede colocarse en el soporte del prensatelas a la izquierda o a la derecha, dependiendo del modo en que vaya a coser la cremallera. A continuación, seleccione la posición de la aguja de modo que penetre cerca del borde de los dientes de la cremallera utilizando una de las 19 posiciones de aguja disponibles. Si el prensatelas está acoplado del lado derecho, la aguja sólo puede desplazarse a la derecha. Si el prensatelas está acoplado a la izquierda, la aguja sólo puede desplazarse a la izquierda.

Dobladillo enrollado con prensatelas nº 7

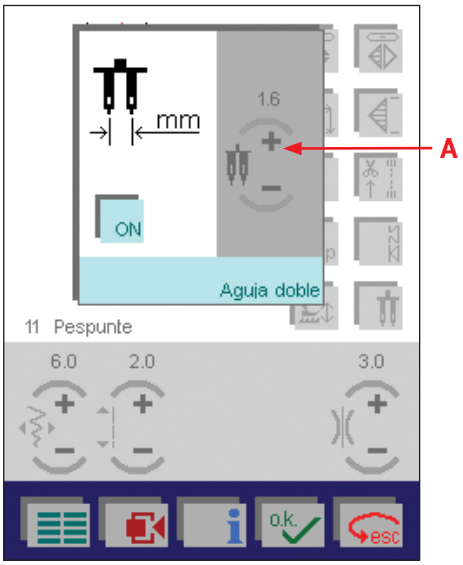


Utilice el prensatelas para dobladillos enrollados para rematar los bordes en blusas, pañuelos o volantes sin tener que planchar antes los bordes. El dobladillo evita que los bordes se deshilachen y consigue un acabado neto y resistente.

- Doble dos veces el borde de la tela (unos 2 mm cada doblez).
- Coloque el borde doblado de la tela bajo el prensatelas para dobladillo enrollado y cosa unas cuantas puntadas para fijarlo.
- Gire el volante hacia usted hasta que la aguja quede en su punto más bajo. Levante el prensatelas e introduzca la tela por la ranura del mismo.
- Baje el prensatelas y, mientras cose, guíe el borde de la tela uniformemente por el prensatelas. Cuando realice dobladillos enrollados, asegúrese de que el borde sin rematar de la tela se apoya contra el borde izquierdo de la abertura del prensatelas. Asegúrese de que la tela no pasa por debajo del lado derecho del prensatelas.

Nota: Con una puntada zigzag estrecha también puede realizar un bonito dobladillo enrollado en telas elásticas más finas como el nailon de lencería.

Aguja doble



Pulsando el icono de aguja doble de la máquina puede especificar el ancho de la aguja doble que va a utilizar. El ancho de la puntada se reducirá automáticamente para evitar la rotura de la aguja y permitirle coser puntadas decorativas con una aguja doble.

1. Al pulsar el icono de aguja doble se abre una ventana. Pulse ON para activar la función.
2. Pulse los símbolos + ó - para especificar el ancho de la aguja doble (A). La puntada se muestra igual que quedará al coser.
3. Pulse OK para cerrar la ventana y guardar los valores seleccionados o pulse ESC para seguir sin guardar los valores.

Esta función debe desactivarse al quitar la aguja de la máquina. Permanece activa después de cambiar la puntada, incluso después de apagar y volver a encender la máquina.

Para desactivar la función de aguja doble pulse el icono de aguja doble y a continuación pulse ON para desactivar la función. El icono volverá a ponerse de color verde claro.

Costura con aguja doble

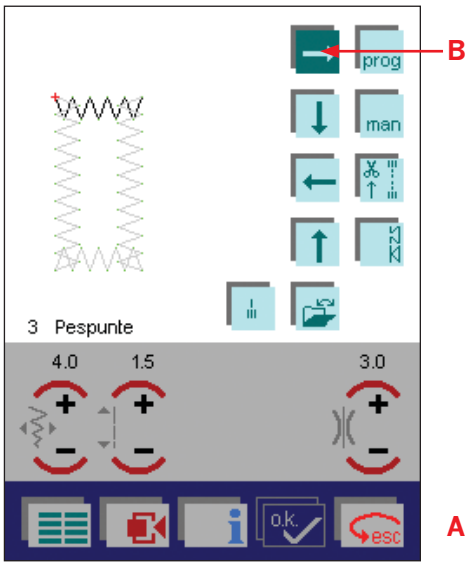
Bordando con aguja doble puede conseguir bonitos efectos. Estos bordados se hacen mejor con un ancho de aguja de

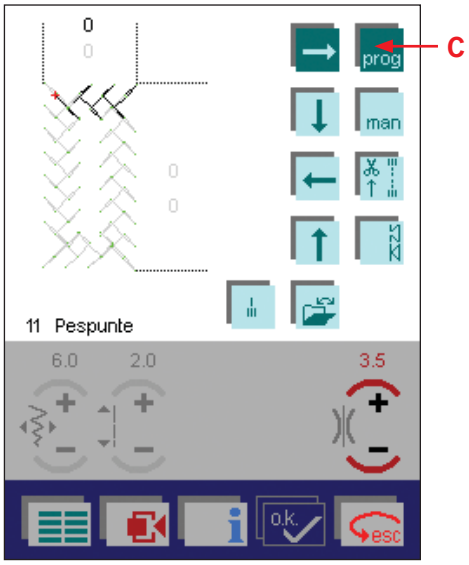
1,6 a 3 mm. El bordado con aguja doble es especialmente eficaz cuando se utilizan hilos de bordado de colores a juego. Si desea coser con aguja doble pulse el icono de aguja doble. Si una puntada es asimétrica, el ancho de la aguja se reducirá automáticamente y no se desplazará a la derecha ni a la izquierda. De este modo se evita que la aguja golpee el prensatelas.

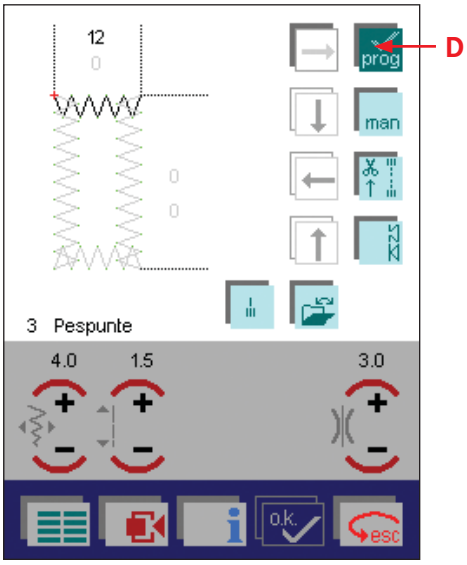
El modo de enhebrar una aguja doble se describe en la página 2:15.

Costura de puntadas Maxi con aguja doble

Si el icono del programa de aguja doble está activo durante la costura de puntadas Maxi, puede usar la aguja doble para lograr efectos decorativos. Sin embargo, únicamente debe usar agujas dobles con anchos de 1,6 mm ó 2,0 mm, aunque en el programa se puedan seleccionar agujas dobles con anchos de hasta 6 mm.







Costura en cuatro direcciones

Puede programar el ancho y el largo del rectángulo que va a coser y guardar estos valores permanentemente. Esta función es útil para coser parches sin tener que girar la tela.

La función de costura en cuatro direcciones se puede utilizar con las puntadas nº 2-4, 7, 10, 11, 18, 23 y 25. Cuando pulse el icono de Costura en cuatro direccones se abrirá la siguiente pantalla (A).

1. Costura en cuatro direcciones sin guardar el programa

Si una de las flechas de dirección se vuelve de color verde oscuro (B) la función está activa y su Pfaff creative 2170 está lista para coser. Con las flechas de dirección puede seleccionar la primera dirección en la que va a coser la máquina.

Al pisar el pedal la máquina coserá hacia la derecha.

Cuando haya cosido la longitud deseada pulse el botón de marcha atrás o pulse el icono de la siguiente dirección. Cuando la Pfaff creative 2170 complete la puntada, la aguja se situará en la esquina exterior del rectángulo.

En ese momento la máquina coserá hacia adelante hasta que pulse el botón de marcha atrás o el siguiente icono de dirección. Cuando la Pfaff creative 2170 complete la puntada, la aguja se situará en la esquina exterior del rectángulo.

La longitud de los otros lados se selecciona también pulsando el botón de marcha atrás o pulsando las flechas de dirección. El tamaño del rectángulo no quedará guardado.

2. Programación de la costura en cuatro direcciones

Pulse el icono Prog (C) y la dirección de costura deseada antes de empezar a coser. A continuación guarde el programa para poder repetirlo cuando lo desee.

Utilice el botón de marcha atrás para cambiar la dirección de costura como se ha descrito anteriormente. La pantalla muestra el ancho y el largo de los dos primeros lados.

Continúe cosiendo hasta completar el rectángulo. Cuando se programan las cuatro direcciones, cambia el icono Prog (D). Ahora el programa está guardado y se puede repetir. También se puede guardar permanentemente en la máquina.

Nota: si sólo desea guardar uno, dos o tres lados del rectángulo, pulse el icono Prog cuando haya cosido los lados que quiera guardar. Solo se guardarán los lados que haya programado. Esta función es útil para poner bolsillos, que se unen con tres costuras.

3. Acabado manual de una costura lateral

Para repetir un programa varias veces, pulse el icono Prog y la dirección de costura deseada antes de empezar a coser. Si pulsa también el icono Man (E), su Pfaff creative 2170 coserá un lado y se parará. La longitud de los lados se determina como se describe en la sección 1. La máquina se para después de cada lado. Para continuar con el siguiente lado, pise el pedal.

4. Acabado manual de un rectángulo guardado

Aunque haya programado un rectángulo y se vea en la pantalla el icono Prog seleccionado, puede decidir la longitud de las costuras pulsando el icono Man (E). La máquina reducirá la velocidad al final de la tercera y la cuarta costura. Acabe la costura pulsando el botón de marcha atrás; la máquina acabará la puntada, colocará la aguja en la posición exterior y continuará con el siguiente lado.

Más funciones de costura en cuatro direcciones

Pulsando el icono Balance (F) se abre una ventana para equilibrar el rectángulo. Para ajustar la longitud de los lados utilice una costura de muestra como plantilla.

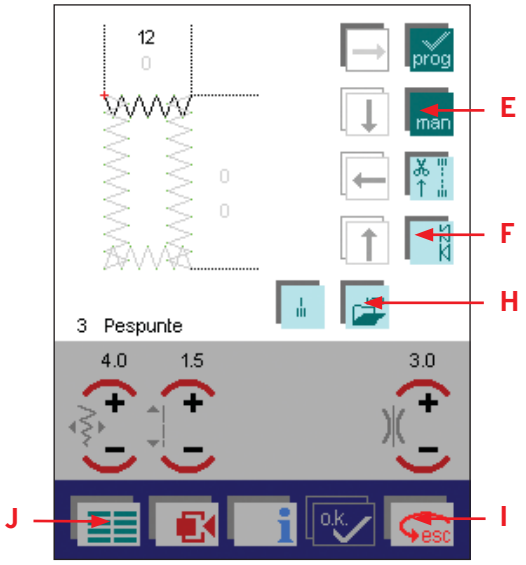
Con los símbilos + y - (G) puede ajustar el rectángulo en la pantalla hasta que quede como el de la muestra. El rectángulo se ajustará automáticamente la próxima vez que lo cosa.

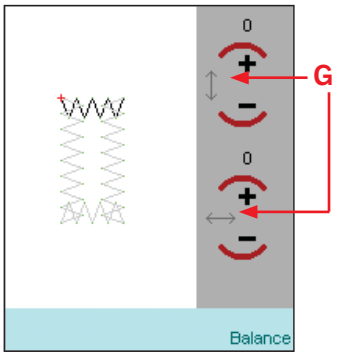
Pulse el icono de Data Manager (H) para abrir, guardar, eliminar o cerrar un programa.

Al comienzo de este capítulo encontrará una descripción detallada de los distintos iconos.

Para volver al menú de selección pulse ESC (I).

Para volver al menú principal pulse el icono de menú principal (J).

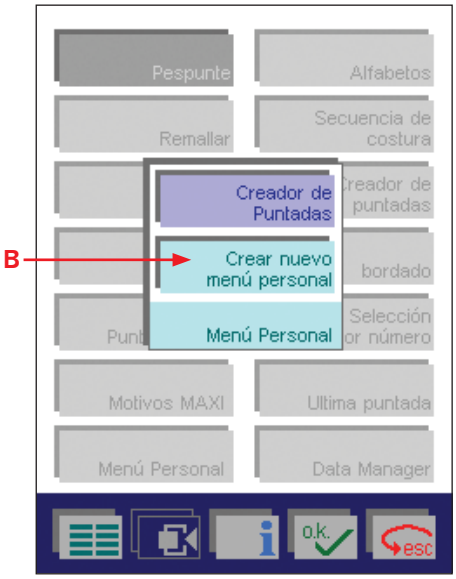




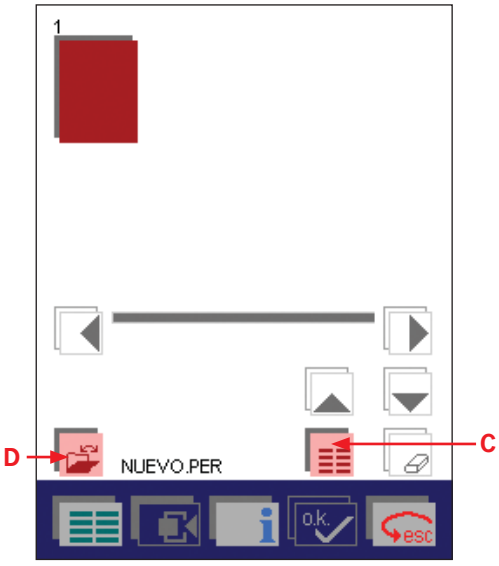
Menú personal

En su Pfaff creative 2170 puede tener uno o varios menús personales en los que puede guardar sus configuraciones de puntadas personales y confeccionar un menú que contenga las puntadas que usa con más frecuencia.

Cree un menú personal seleccionando menú Personal (A) en el menú principal.



Pulse NUEVO (B) y OK.



Seleccione las puntadas que desee accediendo al minimenú principal (C).

Una vez que haya seleccionado las puntadas que desee, pulse el icono de Data Manager (D). En la ventana emergente seleccione Guardar como. Cambie el nombre a la carpeta y pulse el icono OK. Acaba de crear un menú personal.

Una vez que ha creado un menú personal, puede acceder al mismo desde el Menú principal. Su menú personal aparecerá en la ventana emergente.

Nota: Si ha modificado una puntada y desea guardarla con esa configuración en el menú personal, puede ir al menú Contexto y seleccionar Copiar en puntadas personales. A continuación, la puntada se guardará en el menú personal.

Demostración

Puede programar una demostración de la máquina en su Pfaff creative 2170 y reproducirla cuando lo desee.

Programación de una demostración

Para programar una demostración abra el menú contexto y pulse el icono Registrar demostración. La pantalla cambiará a la pantalla de bienvenida, en la que podrá comenzar a hacer su demostración. Utilice su Pfaff creative 2170 de forma totalmente normal e irá componiendo así su demostración.

Para terminar y guardar su demostración utilice el botón de costura marcha atrás.

Nota: la longitud de la demostración programada reduce la capacidad de la memoria para guardar permanentemente motivos en la máquina de coser.

Reproducción de una demostración

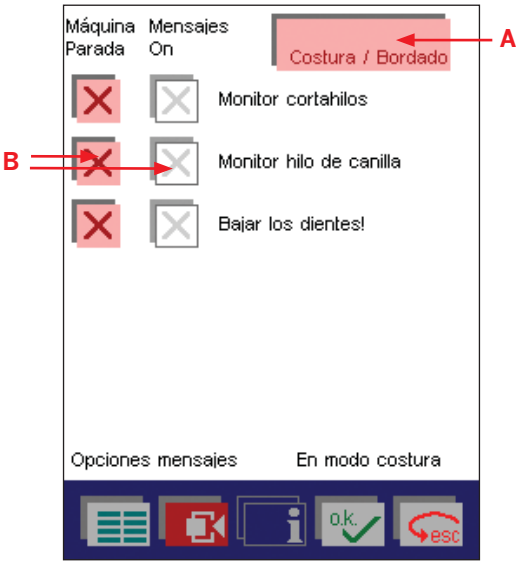
Para reproducir su demostración pulse el icono Reproducir demostración (G). Para cerrar pulse el botón de marcha atrás.

Opciones de mensajes

Puede desactivar los mensajes que aparecen automáticamente en la máquina. Este ajuste se puede determinar de forma individual para costura y bordado.

Para decidir si el ajuste será válido para costura o para bordado pulse el icono de Costura o Bordado (A).

Si la función está activa, el icono muestra una X (B). Si desea desactivarla, pulse la X. La X del icono desaparecerá. En la configuración estándar todas las funciones están activas.



COSTURA DECORATIVA

Notas generales sobre la costura decorativa

Para embellecer los textiles del hogar y las prendas, la Paff creative 2170 le ofrece una amplia variedad de puntadas de fantasía y decorativas. Puede crear una mayor variedad de adornos combinando diferentes motivos, colores y tamaños. Utilice hilos decorativos especiales para mejorar el efecto de la costura.

Cuando cosa puntadas decorativas ponga siempre friselina bajo las telas. La adecuada colocación de friselina bajo la tela le ayudará a eliminar cualquier deformación en las puntadas decorativas.

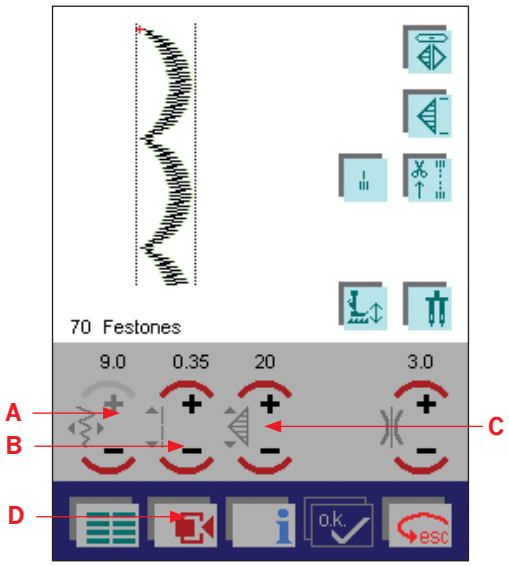
Las recomendaciones siguientes se aplican a todas las costuras decorativas:

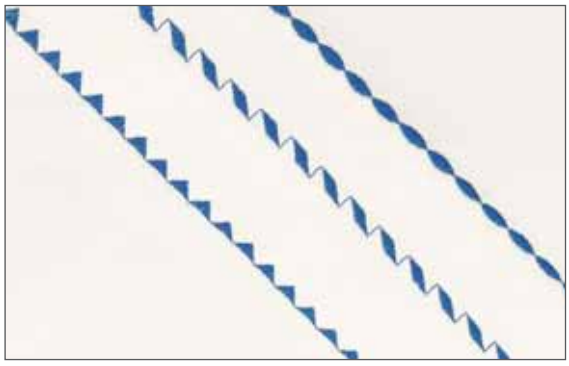
- Los hilos para bordar de rayón consiguen unas puntadas brillantes y lisas, y están disponibles en muchos colores y espesores.
- La puntada se puede alargar o ensanchar según se desee.
- Los resultados de su costura serán mucho mejores si ajusta la tensión adecuadamente.
- Para el trabajo decorativo se recomiendan los prensatelas nº 1A (con IDT) y nº 2A (sin IDT). Para las telas gruesas se recomienda el prensatelas nº 2A.

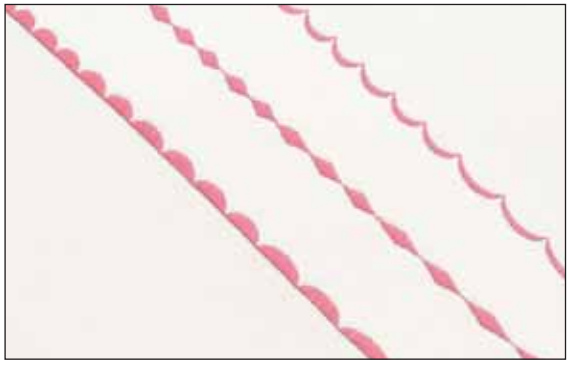
Selección de puntadas decorativas en su Pfaff creative 2170

1. Vaya al menú principal.
2. Pulse Puntadas decorativas de 9 mm. Se abrirá una nueva ventana en la que las puntadas estarán divididas en 11 categorías diferentes (A).
3. Pulse una de las subcategorías. En este ejemplo hemos elegido los bordes festoneados y la puntada nº 70.

A.







Modificación de la configuración de las puntadas

Para aumentar o reducir el ancho de la puntada pulse los iconos de ancho de puntada + y - (A).

Para modificar la densidad de la puntada decorativa pulse los iconos de largo de puntada + y - (B).

Puede alargar el motivo con los botones + y - (C). Al alargar el motivo no se cambia la densidad de la puntada.

La tensión del hilo se puede cambiar cuando se utilizan técnicas especiales.

Los valores de puntada no se guardarán permanentemente. La siguiente vez que se abra la puntada se restablecerán automáticamente los valores originales de la misma.

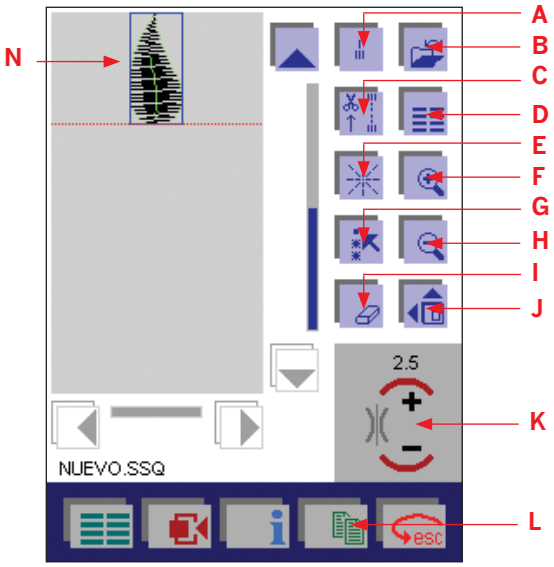
Si desea guardar la puntada modificada, sólo tendrá que abrir el menú contexto (D) y pulsar el icono Guardar parámetro. Los valores quedarán guardados incluso después de apagar la máquina.

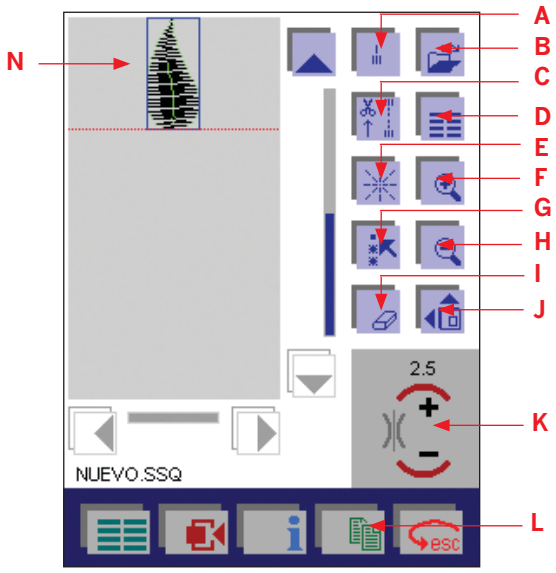
Si ha modificado una puntada y desea guardarla con esa configuración en el menú personal, puede ir al menú Contexto y seleccionar Copiar en puntadas personales. A continuación, la puntada se guardará en el menú personal.

Secuencia de costura

Con su Pfaff creative 2170 puede combinar diferentes puntadas y guardarlas permanentemente en el menú de Secuencia de costura. Puede combinar varias puntadas de 9 mm y puntadas Maxi de la máquina, de una tarjeta de memoria creativa o de una tarjeta creativa y coserlas como una cenefa continua. En el ejemplo se han utilizado puntadas de la máquina.

A. Icono de Remate inmediato
B. Icono de Data Manager
C. Icono de Programa de remate
D. Icono de Minimenú principal
E. Costura en 8 direcciones
F. Icono de ampliación de imagen
G. Icono de Selección de puntadas
H. Icono de reducción de imagen
I. Icono Eliminar
J. Icono de Más opciones
K. Icono de Tensión del hilo
L. Icono Insertar

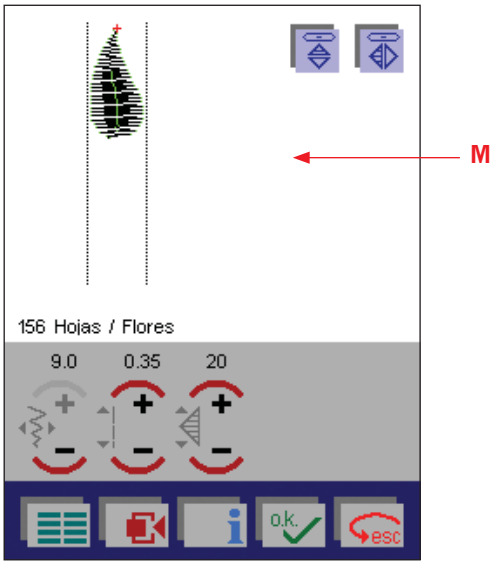




Creación de una secuencia de costura

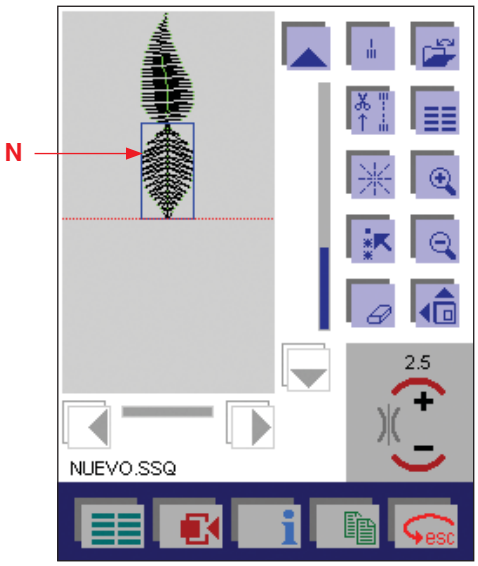
1. Pulse el icono de secuencia de costura en el menú principal. Se abrirá la ventana de secuencia de costura.
2. Pulse el minimenú principal (D) para abrir un menú que mostrará todas las diferentes puntadas de la máquina. Seleccione la categoría de la que quiere seleccionar su puntada.

Nota: no todas las puntadas se pueden seleccionar en todas las categorías. Las puntadas que aparecen en color gris no se pueden seleccionar.



3. Al pulsar la puntada que desea incluir en su secuencia de costura, se abrirá un menú en el que podrá modificar la puntada que se encuentre abierta (M). Puede invertir la puntada, modificar su densidad y ajustar la tensión del hilo. En este ejemplo hemos elegido una de las puntadas decorativas de 9 mm: Hojas y Flores, nº 156.
4. Pulse OK para confirmar su selección y la puntada aparecerá en la pantalla de la secuencia de costura (N). Una línea de cursor muestra el extremo de la secuencia de costura. Si desea continuar trabajando con una puntada desplace la línea de cursor sobre la puntada para seleccionarla. La puntada seleccionada aparece rodeada por un marco en la secuencia de costura. Para modificar la puntada abra el icono Más opciones (J). Cuando esté satisfecho con los cambios realizados pulse OK.

Nota: si desea repetir la misma puntada pulse el icono Insertar (L).



5. Pulse el minimenú principal en la pantalla de secuencia para seleccionar las puntadas adicionales que desee incluir en la secuencia de costura.
6. Añada la puntada nº 155 de la máquina (N).

Disposición de puntadas en una secuencia de costura

Para conseguir cenefas más anchas puede guardar puntadas de conexión en su secuencia de costura. Estas puntadas de conexión permiten mover las puntadas en distintas direcciones. Así se consiguen nuevas formas y cenefas más anchas. Las puntadas de conexión son puntadas rectas con una longitud de 1 mm. Pueden darse en 16 direcciones diferentes.

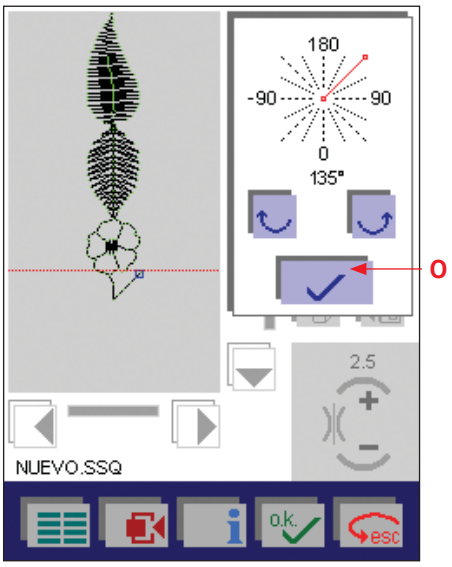
Con frecuencia se necesitará más de una puntada para conseguir que las puntadas sean visualmente distintas unas de otras. Cuando se utilizan puntadas de conexión es muy importante identificar dónde empieza y dónde acaba la puntada que se está aplicando.

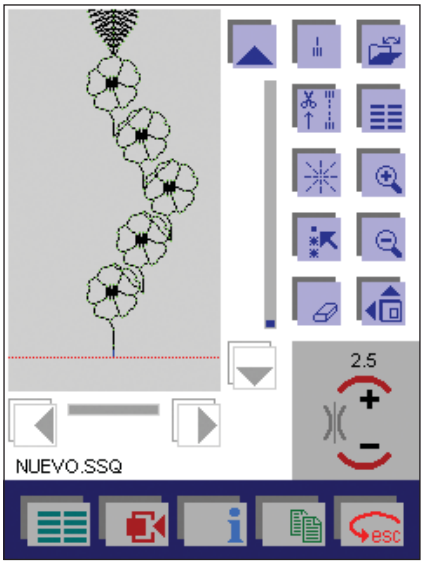
Las puntadas se cosen en la dirección elegida desde el extremo de la puntada. La siguiente puntada comenzará al final de la última puntada de hilván.

1. Una puntada se sitúa en el centro del área de trabajo.
2. Al pulsar el icono de costura en 8 direcciones (E) se abrirá una ventana en la que podrá introducir la dirección (utilice los iconos de flechas). Confirme las puntadas de conexión con el icono Confirmar (O). En el ejemplo hemos dado 6 puntadas en la dirección que se muestra en la pantalla.

3 Guarde los valores introducidos pulsando OK; a continuación se cerrará la ventana. Si pulsa ESC se cerrará la ventana sin guardar los cambios.

4. La línea de cursor muestra el extremo de las puntadas de conexión en el punto en el que se añadirán las siguientes puntadas.
5. Pulse el minimenú principal para seleccionar las puntadas adicionales que desee incluir en la secuencia de costura. Hemos añadido la flor nº 165, 4 veces más, pero en distintos ángulos.

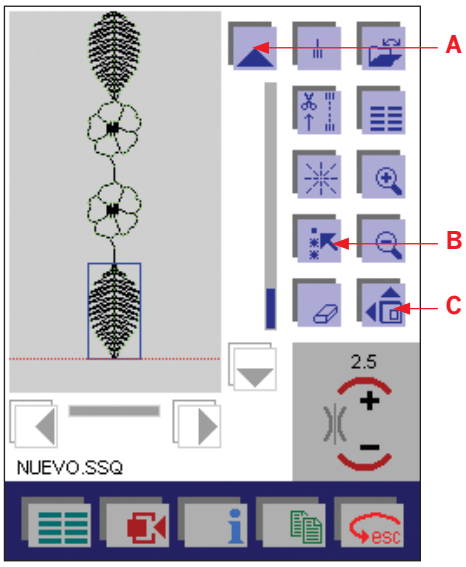




Pulsando el icono Más opciones (J) se puede acceder a otras opciones para configurar una secuencia de costura

La última puntada de la secuencia aparece siempre señalada y seguida de una línea de cursor que indica el punto en el que se añadirá la siguiente puntada.

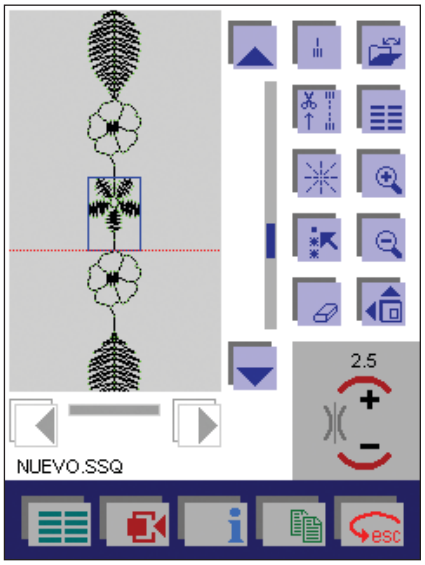
Consejo: las cenefas con puntadas de conexión quedan mejor acabadas si las puntadas de conexión están cubiertas por las puntadas del motivo (en este caso, las flores).



Ajuste de una secuencia de costura existente

Las secuencias de costura existentes se pueden modificar. Seleccionando una puntada de una secuencia o una secuencia completa podrá modificarlas como desee.

1. Para seleccionar una puntada simple utilice las flechas de cursor (A) para situar la línea de cursor delante de la puntada que desea ajustar. La puntada seleccionada aparecerá rodeada por un marco.
2. Pulse el icono de Selección de puntadas (B) para seleccionar una secuencia de costura. Si mantiene el icono pulsado se seleccionarán todas las puntadas.
3. Aparecerá una línea de cursor. Desplácela por las puntadas con las flechas de cursor para seleccionarlas. Las puntadas seleccionadas aparecerán enmarcadas.
4. Una vez seleccionadas una o más puntadas, podrá modificar todos sus parámetros. Los parámetros que se puedan cambiar dependerán del número y del tipo de puntadas seleccionadas. Pulse el icono Más opciones (C) para modificar las puntadas o secuencias de costura seleccionadas. También puede eliminar una o varias puntadas o la secuencia de costura completa.
5. Si mueve la línea de cursor sobre una puntada o secuencia de costura previamente seleccionada, se cancelará la selección. Si desea modificar otra puntada, selecciónela con las flechas de cursor.
6. Cuando esté satisfecho con los cambios cancele la selección con el icono de Selección de puntadas (B).



Inserción de una puntada en la secuencia de costura

1. Si desea insertar una puntada en la secuencia de costura utilice las flechas de cursor para desplazar la línea de cursor hasta el punto de inserción en la secuencia de costura.
2. El cursor deberá situarse en el punto en el que desea insertar la puntada.
3. Seleccione una nueva puntada.
4. Una vez insertada la puntada, el cursor se desplazará hasta el extremo de la misma.

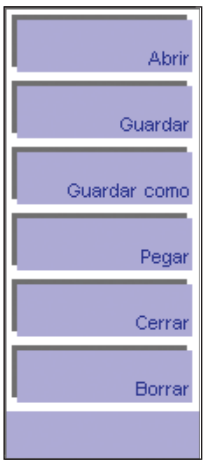
Inserción de una puntada en el comienzo de una secuencia de costura

Si desea insertar una puntada en el comienzo de una secuencia de costura, desplace la línea de cursor hasta el inicio de la misma y seleccione una nueva puntada.

La puntada se situará automáticamente en el comienzo de la secuencia de costura.

Guardar una secuencia de costura

1. Para guardar la secuencia de costura pulse el icono de Data Manager. Aparecerá una ventana en la que podrá abrir, guardar, cerrar o eliminar la secuencia de costura (A).
2. Si pulsa Guardar como, se abrirá un menú en el que podrá introducir el nombre. Puede dar un nombre a su secuencia de costura y seleccionar la ruta de la carpeta en la que se guardará la secuencia.
3. Al abrir el menú se selecciona automáticamente la memoria de la máquina.



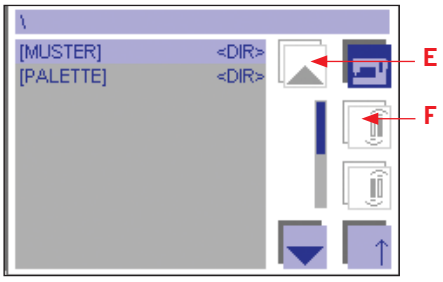
4. El campo de entrada (B) muestra el directorio en el que se guardará automáticamente la secuencia de costura. La carpeta predeterminada en la que se guardará la secuencia es la carpeta SECUENCIA. El campo de entrada muestra el nombre NUEVA. Puede borrar este nombre con el icono Borrador (C) e introducir el nombre que desee. El nombre puede tener un máximo de 8 caracteres.
5. Pulse OK para confirmar los valores introducidos. La secuencia se guardará en el directorio SECUENCIA de la máquina y podrá abrirse de nuevo seleccionando ese directorio.

Si pulsa el icono de flecha hacia abajo (D), se abrirá otra ventana en la que podrá seleccionar un directorio diferente.

Puede guardar la secuencia de costura en otro directorio de la máquina o en una tarjeta.

Guardar en la máquina

1. Para guardar la secuencia de costura en la máquina, seleccione el directorio con las flechas (E) y pulse OK.
2. Para cerrar la ventana pulse el icono de flecha hacia arriba. La secuencia de costura se guardará en el directorio seleccionado.
3. Pulse ESC para cerrar la ventana sin guardar los cambios.



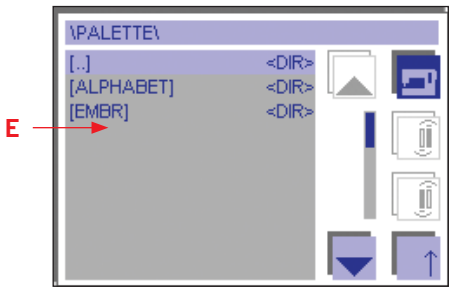
Guardar en una tarjeta de memoria creativa

Si desea guardar la secuencia de costura en una tarjeta, seleccione el lector de tarjeta adecuado (F). Si ha creado directorios en la tarjeta, seleccione el directorio adecuado con las flechas de cursor.

Para cerrar la ventana pulse el icono de flecha hacia arriba. La secuencia de costura se guardará en el directorio seleccionado.

Pulse ESC para cerrar la ventana sin guardar los cambios.

Confirme el nombre introducido pulsando OK. A continuación se cerrará la ventana.



La secuencia de costura permanece visible en la pantalla y se puede ejecutar.

Si pulsa ESC aparecerá una pregunta.

Si confirma con OK, volverá al menú de Secuencia.

Cerrar una secuencia de costura sin guardar

1. Si pulsa el icono Data Manager y Cerrar, saldrá del menú sin guardar la secuencia de costura. Se abrirá una ventana con una pregunta.

   Si pulsa OK se cerrará la secuencia.

   Si pulsa ESC se cerrará el menú.
2. Si pulsa el icono Data Manager y Abrir, saldrá del menú sin guardar la secuencia de costura. Simultáneamente podrá abrir una secuencia de costura que haya sido guardada previamente.

   Se abrirá una ventana con una pregunta.

   Si pulsa OK aparecerá una ventana de Data Manager (E) en la que podrá abrir una secuencia de costura guardada.

Si pulsa ESC se cerrará el menú Abrir.

3. Para volver al menú principal pulse el icono de menú principal.

Eliminar una secuencia de costura

Si pulsa el icono de Data Manager y Eliminar se abrirá una ventana con una pregunta.

Para eliminar la secuencia de costura pulse OK.

Si no desea eliminar la secuencia de costura pulse ESC.

Seleccionar y abrir una secuencia de costura guardada

Para abrir una secuencia de costura previamente guardada en una tarjeta de memoria o en la memoria de la máquina, pulse el icono Data Manager.

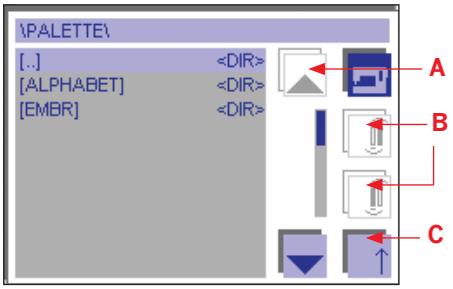
Pulse abrir para abrir una variante de creative Data Manager.

Abrir desde la memoria de la máquina

Con las flechas de cursor (A), desplace la barra selectora hasta el directorio en el que está guardada la secuencia de costura.

Confirme el directorio pulsando OK; se abrirá una lista de nombres de ese directorio. Seleccione la secuencia de costura directamente con las flechas de cursor (A).

La secuencia de costura seleccionada aparecerá en la pantalla cuando pulse el icono de Puntadas guardadas (C).



Abrir desde una tarjeta de memoria creativa

Para abrir una secuencia de costura desde una tarjeta, seleccione el lector de tarjeta adecuado (B). Si hay directorios en la tarjeta de memoria creativa, proceda como en el caso de apertura desde la máquina descrito anteriormente. Si no hay directorios en su tarjeta de memoria creativa, seleccione la secuencia de costura directamente con las flechas de cursor.

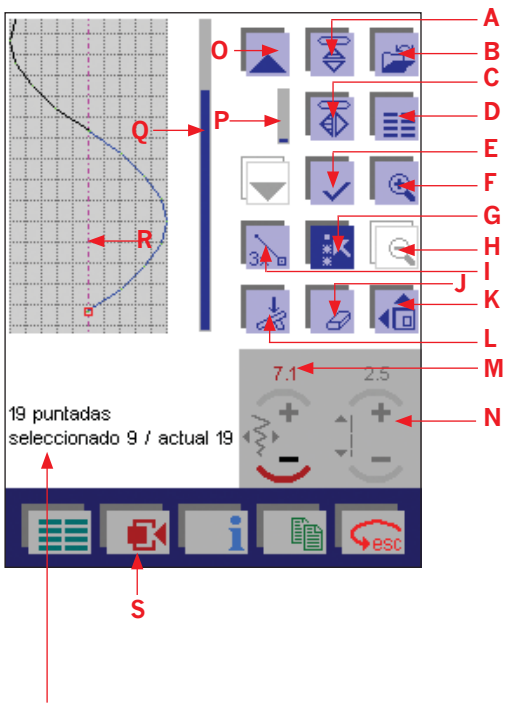
La secuencia de costura seleccionada aparecerá en la pantalla cuando pulse el icono de Puntadas guardadas (C).

En ese momento podrá modificar todos los valores de la secuencia de costura de acuerdo con sus necesidades específicas.

Si pulsa el icono Data Manager y Guardar, la secuencia de costura modificada se guardará con el mismo nombre. La secuencia anterior se borrará automáticamente.

Para guardar la secuencia de costura con otro nombre pulse ”Guardar como”.

La secuencia anterior permanecerá en la memoria.



En la pantalla verá cuantas puntadas ha añadido, cual o cuales ha seleccionado (marcadas en azul) y Actual le muestra en qué puntada está posicionado el marcador (cuadrado rojo).

Creador de puntadas

Con el programa Creador de puntadas puede personalizar y crear sus propias puntadas. Puede añadir, borrar, mover y combinar las puntadas directamente en la pantalla. Cree un motivo con puntadas especialmente diseñadas o utilizando puntadas de 9 mm, motivos y alfabetos.

Nota: cuando se cosa un motivo, los dientes de arrastre deberán estar subidos.

Al abrir Stitch Creator aparecerá una zona de trabajo vacía en la pantalla.

El área de trabajo es para puntadas de 9 mm de ancho. En medio del área de trabajo hay una línea vertical de color morado que indica el centro del motivo con un ancho de puntada de 4,5 mm a cada lado (R).

Si desea una colocación más exacta, active la cuadrícula en el menú contexto (S).

Descripción de los iconos

A. Inversión horizontal: invierte las puntadas en sentido horizontal.

B. Icono de Data Manager: Pulsando este icono aparecerá una ventana en la que podrá abrir, guardar o eliminar un motivo de la máquina o de una tarjeta creativa.

C. Inversión vertical: invierte las puntadas en sentido vertical.

D. Minimenú principal: esta función se utiliza para crear nuevos motivos. Se abrirá una variante del menú principal. Pulsando la categoría deseada y la selección de puntadas escogida, podrá seleccionarla directamente. Si confirma la puntada, ésta aparecerá aislada en el área de trabajo. Puede añadir otras puntadas pulsando de nuevo el icono de selección de los menús de puntadas.

E. Icono de confirmación: con este icono colocará puntadas rectas simples al final de una puntada seleccionada. Si ha seleccionado más de una puntada, éstas se copiarán y se colocarán inmediatamente detrás de las puntadas seleccionadas.

F. Icono de ampliación de imagen: sirve para ampliar la imagen en 3 pasos: 150 %, 200 % y 300 %. En la pantalla aparecerá una barra de desplazamiento adicional para mover horizontalmente el área de trabajo.

G. Icono de Selección de puntadas: si pulsa este icono podrá seleccionar una o varias puntadas. Si pulsa el icono durante unos cuantos segundos, se seleccionarán todas las puntadas. La puntadas seleccionadas se marcarán en color azul.

H. Icono de reducción de imagen Este icono sólo estará activo cuando haya ampliado la imagen. La función reduce la representación en 3 pasos.

I. Icono de Puntada triple: esta función triplica las puntadas seleccionadas.

J. Eliminar: este icono sirve para eliminar todas las puntadas seleccionadas.

K. Icono de Más opciones: este icono abre un menú de Más opciones con componentes que se pueden combinar para conseguir nuevos motivos.

L. Empezar a coser: si pulsa este icono se abrirá un menú en el que podrá ver y coser todo el motivo. Únicamente podrá coser su motivo en este modo.

M. Este icono muestra la posición horizontal de la puntada seleccionada. Si cambia la posición de una puntada simple hacia la izquierda o la derecha, cambiará automáticamente el ancho de la puntada. Si ha seleccionado más de una puntada, cambiará la posición de las puntadas seleccionadas o de todo el motivo.

Consejo: El icono muestra los números 0-9; esto no es el ancho de puntada sino las coordenadas X del área de trabajo.

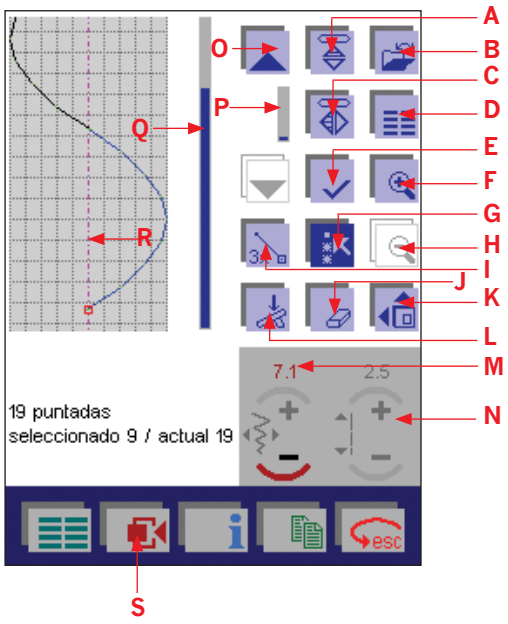
N. Este icono muestra la longitud de la puntada seleccionada. Puede cambiar la longitud de la puntada seleccionada pulsando los símbolos + ó - del icono. Si ha seleccionado más de una puntada, este icono no estará activo.

Consejo: Si selecciona una puntada en zigzag, este icono no mostrará la longitud de puntada, sino la forma en que se mueven los dientes de arrastre. Si el número del icono es negativo, significa que los dientes de arrastre se moverán hacia atrás cuando cosa.

O. Flecha de actividad: con este icono puede desplazar el cursor de selección a lo largo de todas las puntadas del motivo. Podrá desplazarse puntada a puntada desde el principio hasta el final del motivo y también hacia atrás.

P. Barra de desplazamiento: la barra de desplazamiento situada entre las flechas de actividad le permite moverse rápidamente por el motivo, puntada a puntada.

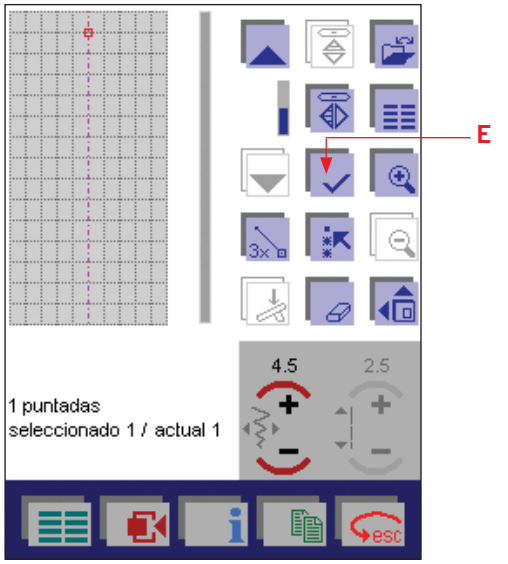
Q. Barra de desplazamiento: la barra de desplazamiento sólo estará activa si el motivo es mayor que el área de trabajo. Utilice la barra de desplazamiento para ver el motivo ampliado.

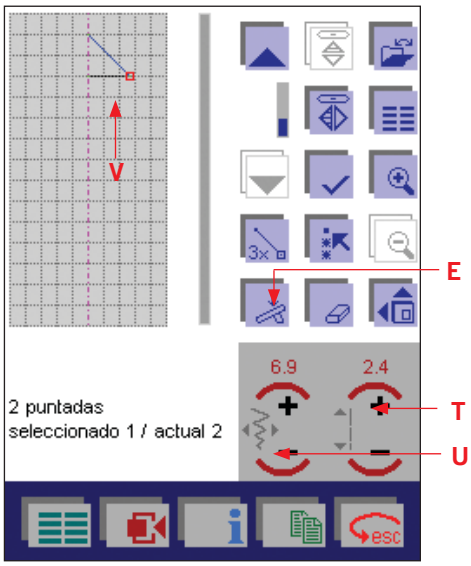


Creación de un nuevo motivo con puntadas simples

Cuando se abre Stitch Creator, el área de trabajo está vacía. Una línea morada indica el centro del área de trabajo.

1. Para crear un nuevo motivo deberá colocar en primer lugar el punto de partida. Esto significa que deberá establecer la posición de la primera puntada en el área de trabajo.
2. Para colocar el punto de partida y la primera puntada, pulse el icono Confirmar (E). La posición de la primera puntada aparecerá enmarcada en rojo.





Colocación de puntadas simples

Cada vez que desee colocar una nueva puntada, pulse el icono Confirmar (E).

Para desplazar puntadas simples

Con ayuda del lápiz Stylus o con el dedo puede trabajar directamente con las puntadas sobre el área de trabajo, arrastrando y soltando un punto de costura seleccionado. Para situar un punto de costura sólo tiene que pulsarlo en la pantalla y arrastrarlo a la posición deseada. Al hacerlo, cambiará el ancho y el largo de la puntada seleccionada.

Otra forma de desplazar el punto de una puntada seleccionada y realizar un ajuste fino es con ayuda de los iconos de largo (T) y ancho (U) de puntada.

La última puntada de la secuencia se marcará en azul y el último punto de costura se enmarcará en rojo.

La línea de puntos del cursor (V) al final de la última puntada, muestra dónde se añadirá la puntada siguiente (si la coordenada X de la última puntada no coincide con la de la primera puntada). Esto garantiza que la tela será arrastrada de manera uniforme cuando cosa su motivo.

Si sitúa la última puntada exactamente en la misma posición (coordenada X) que la primera del motivo, no se coserá la línea de puntos del cursor.

Para abrir el menú de costura pulse el icono Empezar a coser (E).

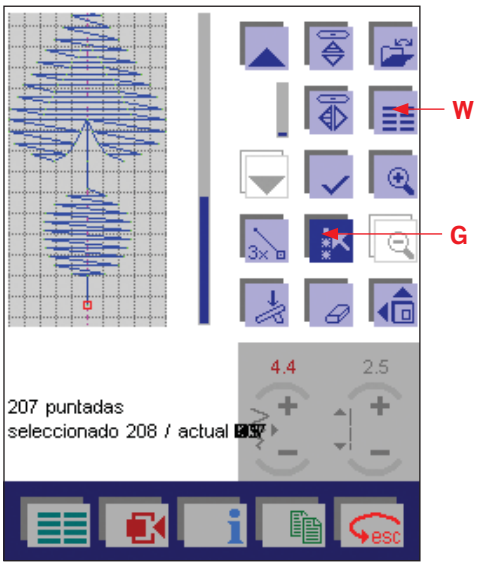
En ese momento podrá ver toda la secuencia de su motivo y coserla. Sólo podrá coser su motivo cuando esta pantalla esté abierta.

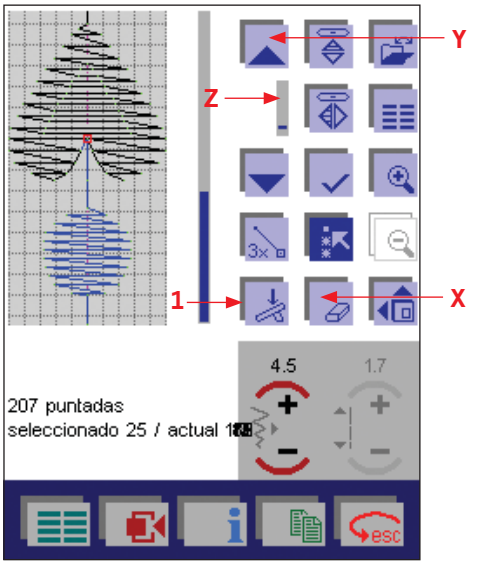
Pulse ESC si desea volver al menú Creador de puntadas para editar el motivo.

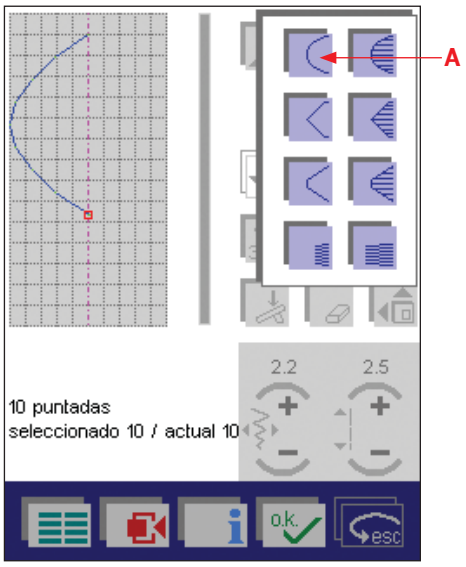
Combinación de partes simples de motivos

Con el Creador de puntadas puede también editar y combinar puntadas existentes.

1. Pulse el minimenú principal para abrir el menú en el que podrá seleccionar las puntadas que desee añadir a sus motivos.
2. Pulse Puntadas decorativas de 9 mm en el menú.
3. Pulse Puntadas de festón y seleccione la puntada nº 106.
4. Pulse OK para confirmar la puntada y volver al modo de edición. Cuando aparezca en el área de trabajo, toda la puntada estará seleccionada automáticamente y marcada en color azul.
5. Pulse el icono Seleccionar puntadas (G) para anular la selección de la puntada. Ahora solamente quedará seleccionada la última puntada del motivo.
6. Pulse el icono Seleccionar puntadas (G) para activar la selección múltiple.
7. Pulse la flecha hacia arriba para seleccionar todo el círculo puntada a puntada. Para una selección más rápida utilice la barra de desplazamiento situada entre las flechas. El círculo estará de color azul.
8. Pulse el icono Eliminar (X) para eliminar las puntadas seleccionadas. Ahora estará seleccionada la última puntada del corazón.
9. Pulse la flecha hacia arriba (Y) o la barra de desplazamiento (Z) situada entre las flechas para avanzar hasta la punta del corazón sin seleccionar ninguna puntada más.
10. Pulse el icono Seleccionar puntadas (G) para activar la selección múltiple.
11. Pulse la tecla hacia arriba o la barra de desplazamiento para seleccionar el siguiente círculo que desea eliminar.
12. Pulse el icono Eliminar (X) para eliminar el círculo seleccionado. Ahora el marco rojo estará situado en la punta del corazón y habrá una puntada seleccionada.
13. Pulse el icono Empezar a coser (1) para abrir el menú de costura y ver el motivo completo.
14. Pulse ESC para volver al área de trabajo del Creador de puntadas.







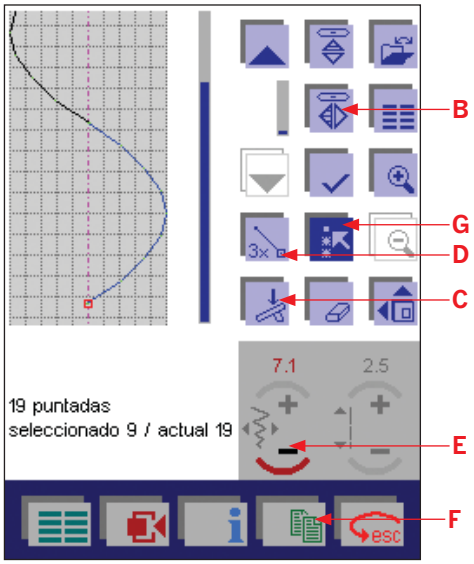
Combinación de componentes de motivos

El Creador de puntadas tiene 8 componentes con los que podrá crear nuevos motivos.

1. Pulse el icono Más opciones para abrir un menú con 8 motivos diferentes.
2. Pulse un icono (A) y la puntada se situará en el área de trabajo.
3. La ventana permanece abierta y le permite seleccionar más componentes.
4. Pulse de nuevo (A) y el componente se situará en el extremo del primero que ha seleccionado. El segundo componente quedará seleccionado.
5. Pulse OK para cerrar la ventana.

Consejo: después de seleccionar un componente de motivo, no es posible cerrar la ventana con el icono ESC. Si desea suprimir un componente insertado, cierre la ventana emergente con el botón OK y elimine el componente con el borrador.

6. Pulse el icono de Inversión vertical (B) para invertir la puntada seleccionada.
7. Para abrir el menú de costura pulse el icono Empezar a coser (C).



Más opciones para editar motivos

Conversión de puntadas simples en puntadas triples

Pulse el icono de Puntada triple (D) para convertir todas las puntadas seleccionadas en puntadas triples.

Para ver todo el motivo en el menú de costura, pulse Empezar a coser (C).

Cambio de posición de las puntadas seleccionadas

Si ha seleccionado más de una puntada, puede cambiar la posición del motivo en sentido horizontal. Pulse los símbolos + y - en el icono de Ancho de puntada (E) para mover horizontalmente las puntadas seleccionadas de un motivo.

Para ver todo el motivo en el menú de costura, pulse Empezar a coser (C).

Inserción de más puntadas

La última puntada del círculo está seleccionada.

Pulse el icono de Selección de puntadas (G) y la flecha hacia arriba o la barra de desplazamiento para seleccionar el círculo (o el número de puntadas que desea insertar de nuevo).

Pulse el icono Insertar (F) para copiar y pegar las puntadas seleccionadas. Las puntadas se situarán al final de la última puntada.

Para ver todo el motivo en el menú de costura, pulse Empezar a coser (C).

Acolchado

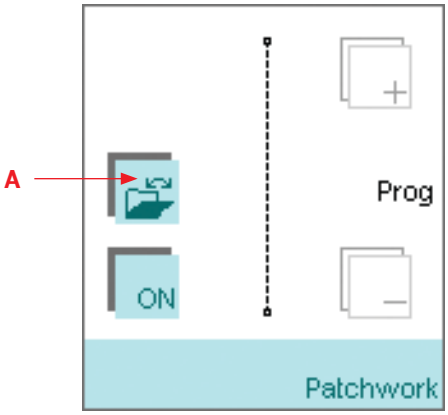
Patchwork

El patchwork y el acolchado son técnicas artesanales tradicionales para aprovechar las telas sobrantes. A lo largo de los años se han convertido en un pasatiempo creativo.

Anteriormente, el patchwork se cosía a mano. En la actualidad puede materializar sus ideas creativas en mucho menos tiempo con la Pfaff creative 2170.

Un acolchado consta de tres capas, dos capas de tela y una capa de guata intercalada.

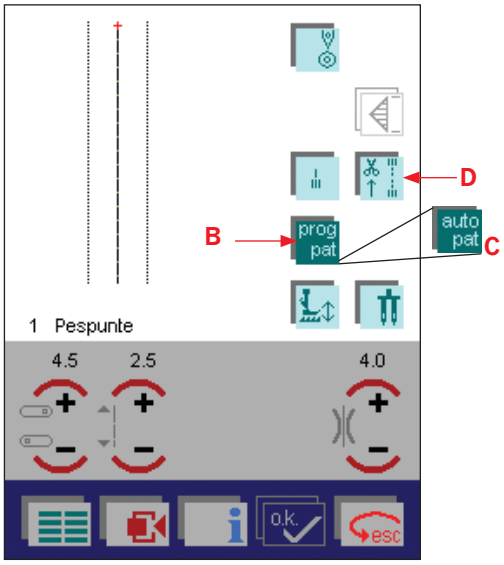
Programa para patchwork

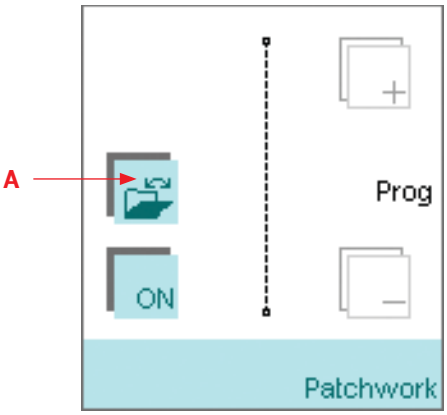


Con esta función puede programar y guardar permanentemente una longitud de costura determinada. Esta función es ideal para unir piezas de tela de la misma longitud, como en el patchwork o el acolchado.

La siguiente pantalla muestra la ventana que se abre al pulsar el icono.

Puede abrir un programa que haya sido guardado previamente o crear uno nuevo. Para abrir un programa de patchwork previamente guardado pulse el icono Data Manager (A)





Creación de un nuevo programa de patchwork

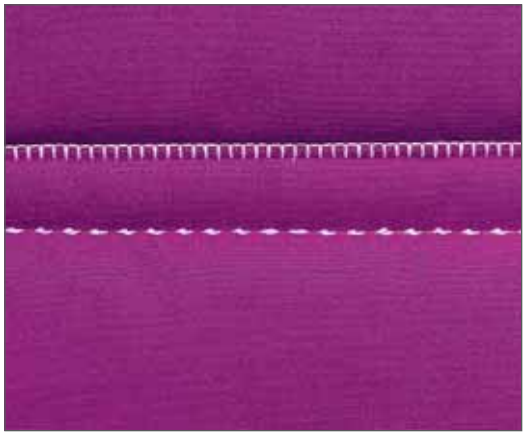
1. Para crear un nuevo programa de patchwork active la función pulsando el icono ON y a continuación pulse OK. El icono de Programa de patchwork cambiará y presentará el texto Prog pat (B).
2. Para determinar la longitud de la costura, cosa una prueba y pulse el botón de costura marcha atrás. La costura se termina sin remate. El icono Prog pat cambiará de nuevo y mostrará el texto Auto pat (C).

Si desea rematar una costura programada al principio o al final, compruebe que está activado el programa de patchwork y pulse el icono de Remate (D) para abrir el programa de remate. Seleccione las funciones que desea activar y pulse OK.

Si desea ajustar la costura de su programa de patchwork pulse el icono Auto pat (C). En ese momento verá la longitud de su patchwork y un icono con los símbolos + y -. Para aumentar la longitud de la costura pulse el icono +. La costura aumenta en pasos iguales a la longitud de la puntada seleccionada. Si la longitud de la puntada está ajustada en 2 mm, la costura programada aumentará en pasos de 2 mm. La longitud de la puntada no variará.

Para reducir la longitud de la costura pulse el icono -. La longitud de la puntada no variará. La costura disminuye en pasos iguales a la longitud de la puntada seleccionada. Si la longitud de la puntada está ajustada en 2 mm, la costura programada disminuirá en pasos de 2 mm. La longitud de la puntada no variará. Pulse el icono Data Manager (A). Aparecerá una ventana en la que podrá abrir, guardar, guardar como o cerrar un programa. Para desactivar la función pulse el icono Auto pat (C) y seguidamente pulse ON. Pulse OK para confirmar.

Composición de la parte superior del quilt



Corte las piezas de tela de la parte superior del quilt con un margen de 6 mm para la costura. Coloque el prensatelas opcional para acolchado de 6 mm. Una las piezas siguiendo las instrucciones de diseño para componer la parte superior del quilt.

El margen de costura de los acolchados normalmente se deja del lado más oscuro de la tela. Hilvane la parte superior del quilt ya acabada a la guata y a la parte posterior. En los acolchados tradicionales, estas tres capas de tela se cosen juntas a mano con puntadas pequeñas. Sin embargo, puede hacerse de un modo más rápido y práctico con la Pfaff creative 2170; por ejemplo, con la puntada nº 15, utilizando hilo invisible monofilamento en la parte superior e hilo normal o decorativo en la canilla.

Cuando haya terminado el acolchado, sólo tendrá que unir los bordes o convertirlo en cojines, prendas artesanales u otras labores más pequeñas.

Puntada en el borde de la costura

Un modo de mantener unidas la parte superior, la guata y la parte posterior del quilt es utilizar el método de acolchado de "puntada en la propia costura". Este método consiste en seguir las costuras de los bloques de acolchado.

- Ajuste la Pfaff creative 2170 con una puntada recta (nº 1), un largo de puntada de 2,5, con la aguja en posición central y el IDT acoplado.
- Empiece sujetando todas las capas del quilt con alfileres, comenzando desde el centro del quilt y trabajando hacia fuera. Coloque un alfiler cada 15-20 cm aproximadamente.
- Para comenzar a acolchar, empiece a coser desde el centro del quilt y siga hacia fuera. Empezar desde el centro le ayudará a mantener la posición de las capas. Planifique qué costuras va a seguir. Estas puntadas no solo unirán el quilt, sino que también crearán el motivo de la parte posterior. No tiene por qué seguir todas las costuras del proyecto; cosa cada 7 - 15 centímetros para sujetar las tres capas. Por supuesto, puede coser más para crear un motivo más decorativo en la parte posterior.

Cuando cosa acolchados gruesos utilice una aguja para acolchados o vaqueros. Haga pruebas de costura para asegurarse de que las puntadas son las adecuadas antes de comenzar a acolchar su labor.

Consejo: para mejorar el aspecto del quilt utilice una de las puntadas de acolchado tradicionales, nº 311-330, en lugar de la puntada recta, con hilo invisible monofilamento en la parte superior e hilo de color en la canilla. Esto hará que su puntada en la propia costura tenga un aspecto de hecha a mano (véase la imagen).

Consejo 2: para un guiado óptimo, utilice el Prensatelas de Bordes estrechos opcional.

Pespunteado con movimiento libre

El pespunteado de movimiento libre no sólo mantiene unidas la parte superior, la guata y la parte posterior, sino que también añade textura y adorna el acolchado.

- Ajuste de la Pfaff creative 2170 para pespunteado con puntada recta (nº 1). Pulse el icono de movimiento libre. Siga las instrucciones de la pantalla y baje los dientes de arrastre. Coloque el prensatelas de acolchado de movimiento libre (accesorio opcional).
- Sujete las capas de acolchado con alfileres. Prepare el acolchado como se explica en el método de puntada en la propia costura.
- Ensaye el pespunteado en retales de tela y guata. Cuando haya bajado los dientes de arrastre, mueva el tejido para determinar la longitud de la puntada. Coser con una velocidad constante le ayudará a que las puntadas sean uniformes. Comience cerca del centro del quilt. Dé una puntada y tire del hilo de la canilla hacia la parte superior del quilt. Dé unas cuantas puntadas seguidas para asegurar los hilos. A continuación mueva el acolchado hanciendo que las puntadas creen curvas y volutas. Las puntadas no deben cruzarse entre sí, sino que deben recorrer todo el acolchado en un movimiento giratorio.

Nota: Para mover la tela utilice el bastidor de movimiento libre.

Apliques para quilts

Los apliques añaden un toque especial a los quilts.

Existen distintas formas de colocar apliques en un quilt. Una manera es añadiendo el aplique al bloque antes de unir el acolchado.

- Ajuste la Pfaff creative 2170 con la puntada nº 3, una longitud de puntada de 0,5, un ancho de puntada de 4-6 mm, y el prensatelas nº 2A.
- Una el aplique al bloque del quilt. Coloque friselina debajo del bloque y el aplique. Cosa alrededor del aplique con puntada de festón. Asegúrese de que la puntada está un 80 % sobre el aplique, justo cubriendo el borde sin rematar del mismo.

Otra manera de agregar un aplique a un quilt es rematar el borde del aplique y coserlo con la puntada nº 299, utilizando un hilo invisible monofilamento en la parte superior y un hilo de canilla de color. Ello le dará a su acolchado un aspecto de hecho a mano.

- En primer lugar, prepare el aplique. Recorte la forma del aplique de la tela y un trozo de entretela fina termoadhesiva.
- Una la parte vista del tejido a la parte áspera (termoadhesiva) de la entretela. Utilice una puntada recta (nº 1), una longitud de puntada de 2,0, con la aguja en posición central, y cosa la tela y la entretela con una costura de 6 mm.
- Recorte el aplique dejando un margen de costura de 3 mm y dando forma a las curvas. Arranque la entretela y vuelva el aplique del derecho. Presione el aplique con los dedos.
- Coloque el aplique sobre el acolchado. Cuando la colocación resulte satisfactoria, plánchela.
- Bordee el aplique con la parte recta de la puntada nº 299 haciendo que la parte horizontal de la puntada apenas coja el aplique. Esta es la parte que sujetará el aplique en su posición.

Nota: pulse la función de aguja abajo para introducir la aguja en la tela cuando deje de coser. Programe la elevación del prensatelas de acuerdo con la altura del tejido seleccionado. Esto facilita el giro con la Pfaff creative 2170.

Festón en punta

El festón en punta le permite crear puntadas de aspecto atractivo, tridimensional, muy fáciles de realizar. La variación gradual aumenta o disminuye el ancho de la puntada durante la costura creando variaciones simétricas o asimétricas. En su creative 2170 puede utilizar la función de festón en punta con 106 puntadas.

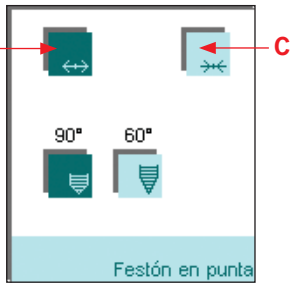
Con el programa de festón en punta puede seleccionar un ángulo determinado de variación. La máquina coserá automáticamente la variación seleccionada. En el ejemplo hemos utilizado la función de festón en punta con la puntada nº 3, la puntada en zigzag.

Festón en punta simétrico; puntada nº 3

Aumento del ancho

1. Seleccione la puntada nº 3
2. Ajuste el ancho de puntada deseado.
3. Pulse el icono de festón en punta (A), seleccione el icono Aumentar ancho (B) e introduzca el ángulo deseado. Pulse el icono OK. La puntada en zigzag comienza en 0 mm y se va haciendo más ancha hasta adquirir el ancho preseleccionado para la puntada. Cosa la longitud deseada.

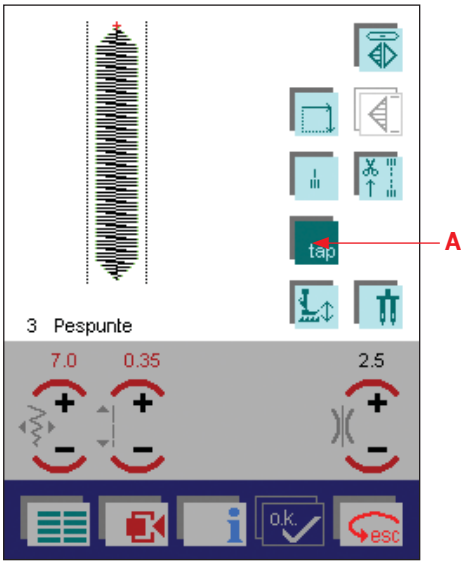
En el festón en punta simétrico hay dos ángulos disponibles: 90° y 60°. Si pulsa el botón de marcha atrás en cualquier momento durante la costura, la máquina coserá el motivo "fin del festón en punta".

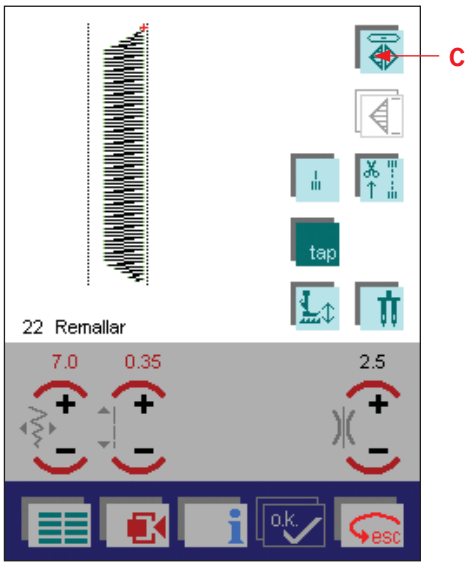


Reducción del ancho

Si pulsa el icono Reducir ancho (C), el festón en punta comenzará con el ancho de puntada preseleccionado.

1. Seleccione la puntada nº 3
2. Ajuste el ancho de puntada deseado.
3. Pulse el icono de festón en punta, seleccione el icono Reducir ancho (C) e introduzca el ángulo deseado. Cuando pulse el botón de marcha atrás, el ancho de la puntada en zigzag se reducirá a 0 mm. Pise el pedal o active el icono de aguja abajo para que la máquina se pare con la aguja en el tejido. Así podrá girar más fácilmente la tela para coser las esquinas. Vuelva a pulsar el pedal y el ancho de la puntada aumentará.
4. Si pulsa el botón de marcha atrás, el ancho de la puntada en zigzag se reducirá hasta 0 mm.





Festón en punta asimétrico; puntada nº 22

Para hacer un festón en punta asimétrico seleccione una puntada que tenga la posición de aguja a la izquierda o a la derecha; por ejemplo, la puntada nº 22. Con la función de inversión puede invertir la posición de la aguja. Esta puntada es más adecuada para las esquinas y las tiras de las cenefas. En el festón en punta asimétrico hay tres ángulos disponibles: 90°, 45° y 30°. Seleccione la puntada nº 22 y proceda como se ha explicado anteriormente.

Utilice la función de inversión vertical (C) para invertir la posición de la aguja.

Costura nostálgica/tradicional

Aguja de lanza

Cuando se cose con una aguja de lanza (una aguja especial con el eje aplastado en forma de lanza) en tejidos de fibra natural no elásticos se crea un efecto de vainica al realizar "agujeros" por los que la aguja entra y sale de la tela.

- Sustituya la aguja normal por una aguja de lanza. Seleccione cualquier puntada que entre y salga varias veces por los mismos agujeros (137 -144). Utilice el prensatelas recomendado para esa puntada.
- Enhebre la parte superior e inferior con un hilo fino de un color a juego con la tela utilizada. (Recuerde que lo que desea ver son los agujeros que se crean, y no el hilo).
- Comience a coser. Active el botón de costura lenta (A) para reducir la velocidad cuando utilice la aguja de lanza.

Nota: en las telas finas coloque bajo la costura una friselina fina que se pueda rasgar o disolver en agua.

A

Vainica

Todo el mundo cree que ésta es una técnica que se tiene que hacer a mano. Con su máquina Pfaff creative 2170, puede hacer vainica de un modo mucho más rápido y fácil. Con 10 puntadas especiales de vainica y cambiando el largo y el ancho de la puntada, podrá crear efectos de vainica muy variados.

Para hacer vainica se requiere una aguja de lanza. Cuando penetra en el tejido, la aguja de lanza forma los agujeros típicos de la vainica. Se obtendrán mejores resultados en tejidos de lino y de algodón relativamente gruesos, de los cuales se pueden sacar fácilmente hilos sueltos.

Si saca más hilos y cose a lo largo de los bordes, cerca de los hilos que ha sacado, conseguirá efectos de vainica aún más bonitos, ya que los hilos restantes quedan atados.

Jaretas con aguja doble

Las jaretas con aguja doble se realizan colocando una aguja doble en la Pfaff creative 2170. Marque la primera línea de puntadas con un rotulador para tela cuya tinta desaparezca gradualmente o sea soluble en agua. Siga marcando líneas o utilice uno de los prensatelas para jaretas opcionales de Pfaff para guiar fácilmente las hileras cuando sea necesario.

- Cambie la aguja de coser normal por una doble de 2,0 mm. Ajuste la creative 2170 con puntada recta normal (nº 1), largo de puntada de 2,5-3,0, prensatelas 2 e IDT desacoplado.
- Pulse el icono de aguja doble y seleccione una aguja doble de 2,0 mm.
- Enhebre la parte superior y la canilla con un hilo a juego con el color de la tela. Utilice el portacarretes adicional para el segundo carrete superior de hilo. Recuerde que debe colocar uno de los hilos superiores a un lado del disco tensor y el otro hilo al otro lado del disco.
- Cosa la primera línea de puntadas. Continúe hasta que haya cosido todas las jaretas.

Punto de cruz

No hay otra técnica de costura que esté tan estrechamente relacionada con el término "labor de aguja" como el punto de cruz. Con la Pfaff creative 2170 y los puntos de cruz nº 117 -136, podrá realizar esta técnica de costura tradicional de forma extraordinariamente fácil y rápida. Los puntos de cruz programados confieren aspecto de hecho a mano e imprimen un carácter distintivo a sus mantelerías, toallas o prendas de vestir.

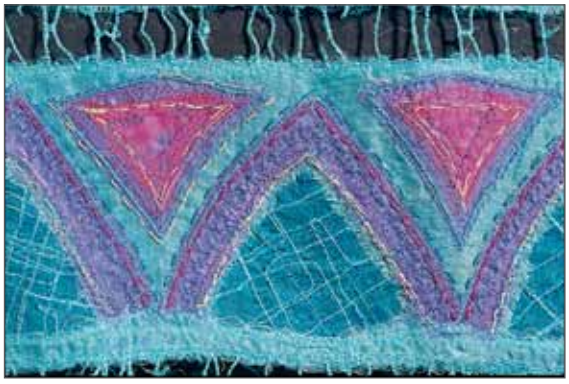
Consejos para la realización del punto de cruz:

- Trabaje siempre utilizando las funciones de Costura lenta y Aguja arriba/abajo.
- Coloque el prenstelas para puntadas decorativas nº 2A.

Puntadas de bordado a mano tradicional

Su Pfaff creative 2170 incluye 20 puntadas de bordado a mano tradicionales diferentes. Estas puntadas están especialmente concebidas para que parezcan hechas a mano. La máquina cose 9 veces sobre la puntada, haciendo que parezca que se ha cosido con una aguja gruesa.

Costura con movimiento libre



Con la costura de movimiento libre puede crear las labores más fantásticas. Permite coser igual que si dibujara con un lápiz, utilizando los diversos tipos de hilo disponibles en el mercado y su máquina Pfaff creative 2170. También puede modificar el sombreado de su costura con movimiento libre cosiendo en diferentes direcciones o con distintos motivos.

Tensión superior	2-3
Prensatelas	Prensatelas para zurcir Nº 6
Dientes de arrastre	Bajados
Tamaño de la aguja	80-90
Puntada	Puntada recta/zigzag

- Pulse el icono de costura de movimiento libre.
- Enhebre la máquina con un hilo de algodón o sintético de buena calidad. Para la canilla puede utilizar el mismo hilo o bien un hilo grueso de bordar.
- Coloque la tela estirada, como si fuera un tambor, en un bastidor de bordado redondo. Para conseguir una mejor sujeción puede utilizar un bastidor de aro de madera envuelto con un ribete al bies.
- Seleccione la puntada recta o de zigzag. A partir de este momento usted controla el largo de la puntada. El movimiento del bastidor y la velocidad de la costura determinan la longitud de la puntada. Si cose con demasiada lentitud pueden aparecer pequeños nudos en el revés de su labor.

Importante: no acople nunca el IDT cuando cosa con movimiento libre.

Puntadas MAXI

Su creative 2170 incluye una selección de 86 puntadas MAXI. Estas puntadas pueden tener hasta 60 mm de ancho y se pueden combinar para crear cenefas. Cuando se cose con puntadas MAXI, la máquina se mueve lateralmente guiando ella misma el tejido.

1. La mejor forma de asegurarse de que la tela está alineada es trazando dos líneas con un rotulador para tela.
2. Cuando cosa la puntada asegúrese de que el prensatelas esté siempre paralelo a esas dos líneas.

Fruncido con puntada recta

Se puede utilizar la puntada recta para fruncir mangas, puños, faldas o volantes. Para conseguir fruncidos limpios y uniformes deberá coser dos o tres hileras de puntadas de fruncido.

- Ajuste el largo de puntada en 6,0 mm. Reduzca la tensión del hilo a 3.
- Marque la primera línea de fruncido en el derecho del tejido. Cosa a lo largo de esta línea. Deje de 10 a 13 cm de hilo al comienzo y al final de la costura.
- Cosa una o dos hileras más utilizando el borde del prensatelas como guía.
- Frunza el tejido tirando de los hilos de la canilla (inferiores) hasta donde desee.
- Distribuya los frunces uniformemente y ate los extremos para asegurar el fruncido.

Consejo: en el fruncido es importante utilizar un hilo fuerte para evitar que se rompa al tirar de él.

Ribeteado en concha

El ribeteado en concha es un acabado muy eficaz para telas finas y suaves como la seda y el rayón. Con frecuencia se utiliza para rematar dobladillos en prendas de lencería.

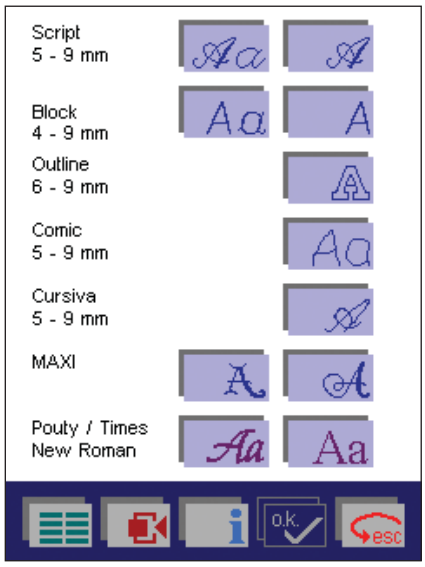
- Seleccione una puntada invisible nº 5 e inviértala con el icono de inversión vertical.
- Aumente la tensión del hilo para crear una puntada de lencería más honda.
- Remate los bordes de la tela y deje el margen de la costura hacia la izquierda.
- Mientras cose, asegúrese de que la tela pasa por debajo del prensatelas hacia la mitad del ancho del mismo, y que el dobladillo invisible cuelga por el borde doblado.

Consejo: añada un hilo de algodón perlé de color al borde doblado a medida que cose el ribete en concha. Esto crea un bonito contraste y refuerza el dobladillo.

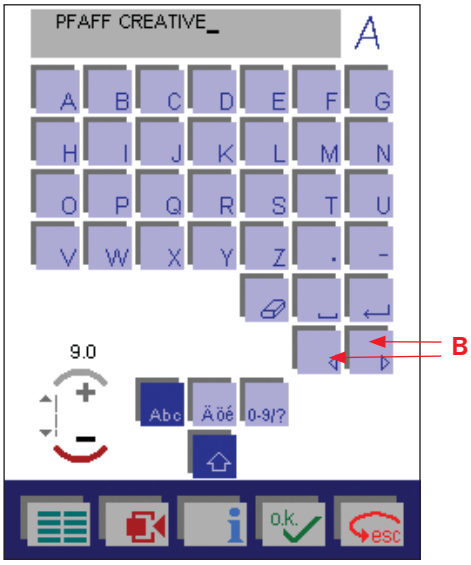
Alfabetos

Puede escribir secuencias enteras de palabras con los tipos de letra de la máquina y guardarlas permanentemente en la memoria de la máquina. Hay tres tipos diferentes de letras en la máquina; cinco tipos que se utilizan al coser, dos monogramas (Maxi) que se pueden coser como puntadas sencillas y dos tipos de letras de bordado.

Todos los alfabetos utilizados al coser deben coserse con los dientes de arrastre acoplados. El dispositivo de doble arrastre integrado (IDT) deberá estar desacoplado.



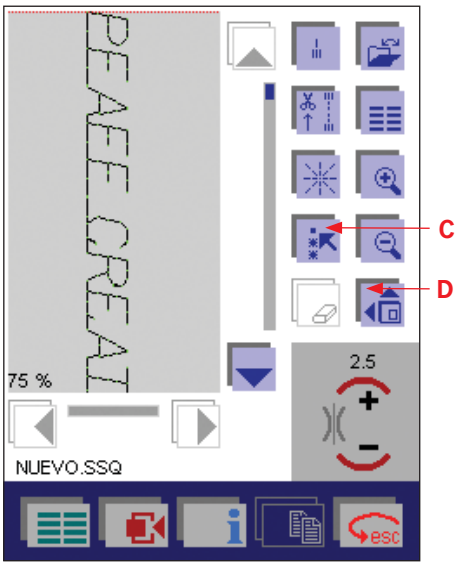
1. Pulse el icono de Alfabetos en el menú principal.
2. Seleccione un tipo de letra.



3. Pulse letra mayúscula o minúscula, números o símbolos para introducir el carácter deseado. Para editar una secuencia coloque el cursor bajo el carácter pulsando los iconos (B). Puede cambiar el tamaño de letra, eliminar o introducir caracteres. Si añade un carácter, se introducirá a la izquierda del cursor.

4. Confirme el carácter introducido con OK. La secuencia de costura se muestra en la pantalla. Ahora puede comenzar a coser.

5. Aleje la imagen para ver la secuencia.



Edición de una secuencia de palabras

Para procesar un carácter o una secuencia de palabras, deberá seleccionarlos previamente.

Para seleccionar un carácter desplace hasta él la raya roja con los iconos de cursor. El carácter seleccionado aparecerá rodeado por un marco de color.

Para seleccionar una secuencia de palabras pulse el icono de Selección de puntadas (C).A continuación desplace la raya roja por la secuencia de palabras que desea seleccionar utilizando los iconos de cursor. Los caracteres seleccionados aparecerán rodeados por un marco de color.

- Cuando haya seleccionado uno o más caracteres podrá modificar todos sus parámetros.
- Con el icono Más opciones (D) se puede acceder a otras funciones para modificar los caracteres o la secuencia de palabras seleccionados y a otras opciones de procesamiento.
- Puede eliminar uno o varios caracteres o la secuencia de palabras completa.

Si se desplaza por un carácter o una secuencia de palabras previamente seleccionados, la selección se cancelará.

Si desea procesar otros caracteres, selecciónelos con los iconos de cursor.

Cuando haya acabado de modificar los caracteres cancele la selección pulsando de nuevo el icono de Selección de puntadas (C).

El programa de remate se activa automáticamente.

Guardar una secuencia de palabras

Pulse el icono de Data Manager para guardar la secuencia de palabras. Aparecerá una ventana que le permitirá abrir, guardar, cerrar o eliminar un motivo de bordado.

Abrir

Esta función se utiliza para acceder a la memoria de la máquina y seleccionar una secuencia de palabras existente.

Guardar

Esta función se utiliza para guardar la secuencia con el nombre existente.

Guardar como

Con esta función se puede dar un nombre o cambiarle el nombre a la secuencia.

El nombre puede tener un máximo de 8 caracteres.

Cerrar

Esta función sirve para cerrar una secuencia sin guardarla (se pide confirmación).

Eliminar

Esta función se utiliza para eliminar la secuencia (se pide confirmación).

Monogramas

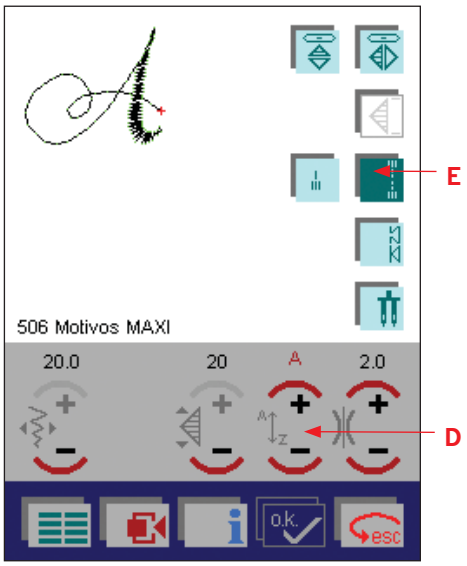
La máquina de coser incluye dos monogramas (MAXI). Los monogramas se cosen como puntadas simples. Los dientes de arrastre deberán estar subidos.

Si selecciona una o más puntadas de monograma aparecerá automáticamente una pantalla con la letra A.

Seleccione la letra que desee con los iconos + y - que tienen encima la letra A. (D).

Al pulsar los simbolos + y -, la letra superior irá cambiando, al igual que el monograma situado en la esquina superior izquierda de la pantalla.

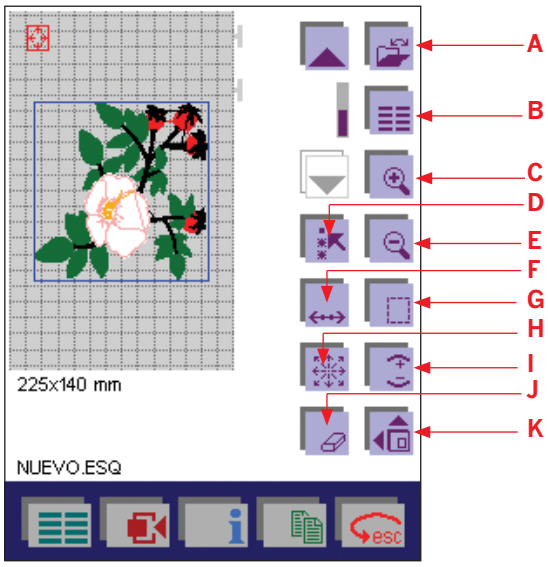
El programa de remate (E) se activa automáticamente.



BORDADO

Pantalla de bordado

A. Icono de Data Manager
B. Icono del minimenú principal
C. Icono de ampliación de imagen
D. Icono de Selección de puntadas
E. Icono de reducción de imagen
F. Icono de información de puntada
G. Hilván en el bastidor
H. Icono Mover
I. Icono de Creación automática de puntadas
J. Icono Eliminar
K. Icono de Más opciones



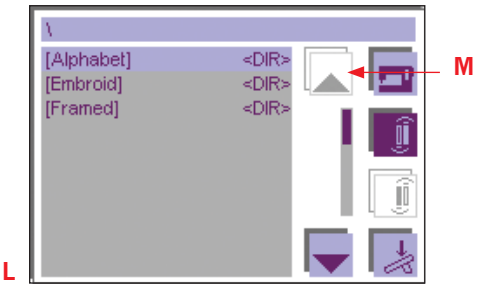
A Icono de Data Manager

Este icono abre la memoria de la máquina o de una tarjeta. Esta función se utiliza para abrir, guardar, pegar, cerrar o eliminar un programa.

Al pulsar Abrir, se abrirá una versión del administrador de archivos (L) con la que podrá abrir un programa previamente guardado, una puntada, una secuencia de puntadas o una combinación de diseños en la pantalla de procesamiento de una tarjeta creativa o de la memoria de la máquina. (en la siguiente descripción, las puntadas, las secuencias de puntadas y los programas se agrupan bajo el nombre de "programas").

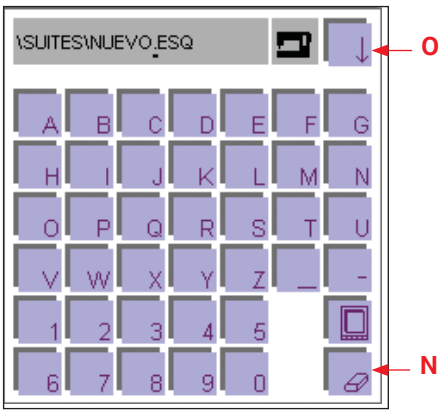
El campo de introducción de datos muestra un directorio en el que se guarda automáticamente el programa.

Con ayuda de los iconos de flechas (M), desplace la barra de cursor hasta el programa o puntada que desea abrir. Al pulsar este icono aparecerá en la pantalla de procesamiento el programa o la puntada seleccionados.



Icono "Guardar"

Si ha abierto y modificado un programa o una puntada previamente guardados, puede volver a guardarlos con el mismo nombre. La versión anterior del programa será sustituida automáticamente.



Icono “Guardar como”

Al pulsar el icono “Guardar como”, se abrirá un menú en el que podrá introducir el nombre. Puede asignar un nombre a su programa y seleccionar el directorio en el que desea guardarlo. Al abrir el menú, se selecciona automáticamente la memoria de la máquina.

El campo de introducción de datos muestra un directorio en el que se puede guardar automáticamente el programa. El campo de entrada muestra el nombre NUEVO. Puede borrar este nombre con el icono Borrar (N) e introducir el nombre que desee. El nombre podrá tener un máximo de ocho caracteres. Pulse OK para confirmar los datos introducidos.

La puntada se guardará en el directorio de la máquina elegido y podrá abrirse de nuevo seleccionando dicho directorio.

Si pulsa el icono de flecha (O), se abrirá otra ventana en la que podrá seleccionar un directorio diferente.

- Puede guardar el programa en un directorio diferente de la máquina.
- Si desea guardar el programa en una tarjeta, seleccione la disquetera en la que ha introducido la tarjeta.

Para guardar el programa en la máquina seleccione el directorio con las flechas. Pulse OK para cerrar la ventana. El programa se guardará en ese directorio. Pulse ESC para cerrar la ventana sin guardar los cambios.

Los directorios sólo se pueden crear en el administrador de archivos.

Icono “Cerrar”

Si ha guardado sus ajustes, el icono Cerrar cierra la ventana. Su configuración original se guardará en la memoria de la máquina o en una tarjeta.

Si no ha guardado sus ajustes se abrirá una ventana preguntándole ¿Desea perder los cambios?”.

Si pulsa el icono OK, los nuevos ajustes no se guardarán.

Icono “Eliminar”:

Pulsando el icono “Eliminar” borrará la combinación de bordado actual tanto de la pantalla como de la memoria de la máquina.

Se abrirá una ventana con la pregunta:

“¿Desea eliminar la secuencia?”

Si pulsa el icono OK, el programa será eliminado.

B. Icono del minimenú principal

Al pulsar este icono se abre una variante del menú principal. Pulsando la categoría y la puntada o selección de diseños deseadas, podrá seleccionarlas directamente. Se pueden modificar los valores específicos que se muestran para cada diseño seleccionado. Si confirma el diseño, éste aparecerá de forma independiente en la pantalla de procesamiento. Pulsando el minimenú principal puede añadir más diseños.

C. Icono de ampliación de imagen

Este icono se utiliza para ampliar la representación en varios pasos. La máquina amplía la imagen hacia el centro.

D. Icono de selección de puntadas

Este icono deberá seleccionarse cuando se desee procesar un diseño. Puede marcar un diseño o una combinación de bordado. El diseño seleccionado aparecerá rodeado por un marco azul.

E. Icono de reducción de imagen

Este icono se utiliza para reducir la representación en varios pasos. El área que se reducirá es la zona situada alrededor de la puntada o puntadas seleccionadas.

F. Icono de información de puntada

Al pulsar el icono de Información de puntada se abrirá una nueva ventana en la que podrá ver la posición actual, desplazarse atrás o adelante por las puntadas y los bloques de color, ver en qué bloque de color se encuentra y activar el cursor en cruz.

Si pulsa el icono de Información de puntada puede pulsar el texto Posición actual (L) para cambiar entre la Posición actual, Puntadas a la izquierda, y Puntadas a la izquierda en este bloque. También puede ver el número de color y en qué bloque de color se encuentra (Q).

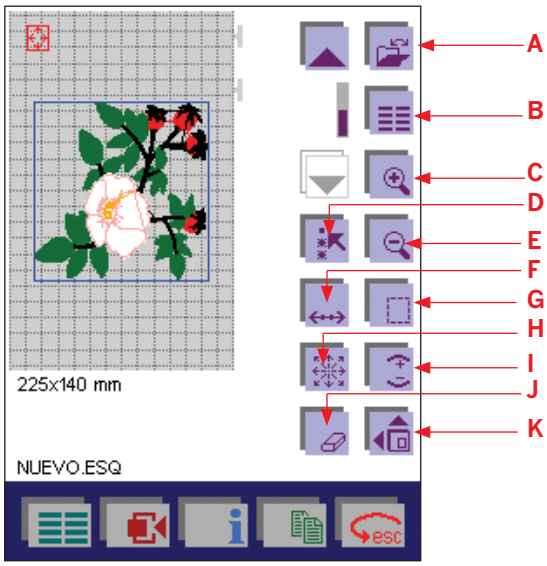
Para desplazarse por las puntadas pulse el icono de Avance-Retroceso puntada a puntada (N). Esta función puede ser útil si su canilla se ha terminado o el hilo se ha roto y desea retroceder unas cuantas puntadas. Para desplazarse entre los bloques de color, pulse los iconos de Bloque de color con las flechas (P).

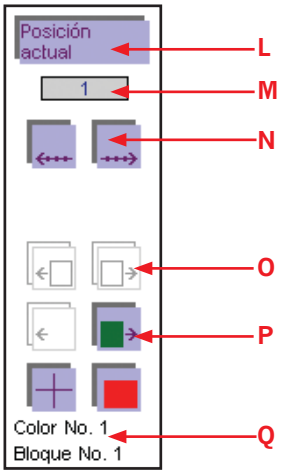
Si tiene varios diseños en el bastidor puede desplazarse de unos a otros pulsando el icono de Avance-Retroceso diseño a diseño (O).

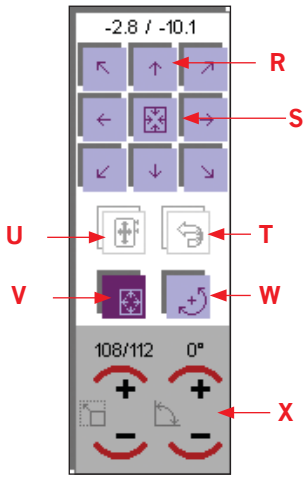
También puede, pulsando el número de puntada (Q), abrir una ventana y seleccionar la puntada a la que desea trasladarse.

G.Icono de Hilván en el bastidor

Pulsando el icono de Hilván en el bastidor, la máquina coserá un hilván alrededor de su diseño con una puntada recta de 6 mm.







H. Icono Mover

Al pulsar el icono Mover se abrirá una nueva ventana que le permitirá procesar el diseño seleccionado.

Si pulsa las flechas (R), el diseño se desplazará en pequeños pasos por el bastidor.

Si pulsa el icono Centrar diseño (S), el bordado volverá al centro del bastidor.

Si activa el icono Mover diseño (V), podrá desplazar el diseño con su lápiz Stylus y situarlo en el punto del bastidor que desee.

Si activa el icono Girar (W) podrá girar su diseño moviéndolo con el lápiz Stylus. También puede girar el diseño pulsando los símbolos + y – (X).

Si, al girar un diseño, éste se sale del bastidor, aparecerá una línea roja en el lugar del bastidor. Esta línea le advierte de que el diseño no se puede bordar en esa posición. Si pulsa el icono Recolocar (U), el diseño se desplazará hasta situarse dentro del bastidor.

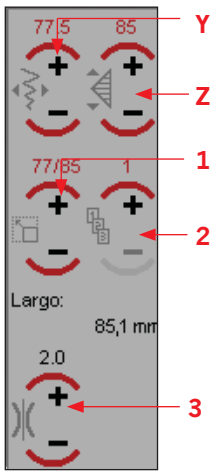
El icono Deshacer (T) cancela la instrucción Recolocar y sitúa el diseño de nuevo dentro del bastidor, permitiéndole seguir girándolo. Si no se ve una línea roja significa que el diseño está dentro del bastidor y se puede bordar.

I. Creación automática de puntadas

Al pulsar el icono de Creación automática de puntadas se abrirá una nueva ventana en la que podrá procesar el diseño seleccionado. Esta ventana puede tener un aspecto diferente dependiendo de si ha seleccionado una puntada, un diseño o una letra. Tenga en cuenta que no todas las funciones están disponibles para todas las puntadas o todos los diseños.

Pantalla de procesamiento de diseños

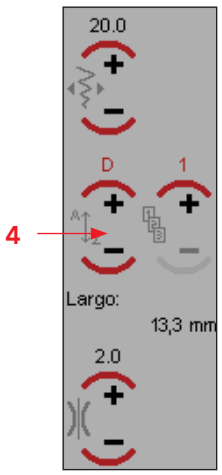
F1) Cuando esté procesando su diseño puede cambiar el ancho (Y) y el largo (Z) del motivo, ajustar las proporciones del diseño (1), añadir varios diseños (2) y regular la tensión del hilo (3).



F1: pantalla de procesamiento de diseños

Pantalla de procesamiento de letras

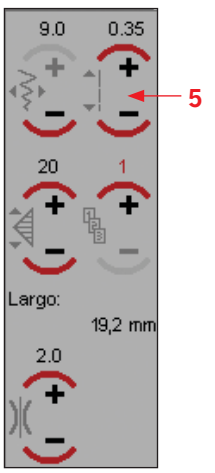
F2) Si ha introducido una o varias letras de un alfabeto de bordado, el icono de Ajuste de las proporciones del diseño cambiará a un icono de Cambio de letra (4). Para desplazarse por las letras pulse los iconos + y -.



F2: pantalla de procesamiento de letras

Pantalla de procesamiento de puntadas

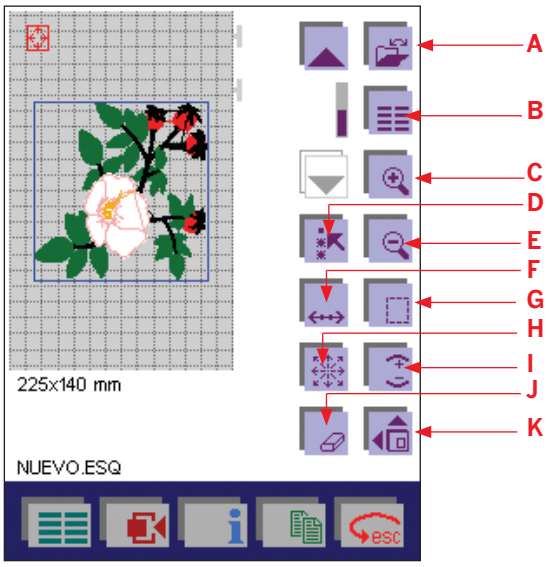
F3) Si ha introducido una puntada en el bastidor de diseño podrá cambiar el ancho y el largo de la puntada (5), la longitud del motivo, el número de puntadas y la tensión del hilo.



F3: pantalla de procesamiento de puntadas

J. Icono Eliminar

Al pulsar el icono Eliminar, borrará el diseño o combinación de diseños o la letra o combinación de letras.



K. Icono Más opciones

Al pulsar el icono de Más opciones se abre una nueva ventana.

L. Icono de inversión horizontal

Al pulsar este icono invertirá el diseño seleccionado en sentido horizontal.

M. Icono de Formación de arcos

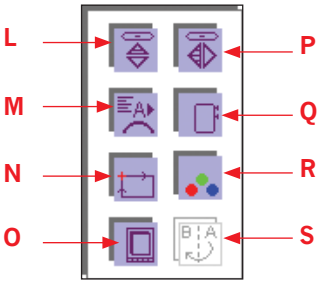
Al pulsar este icono se abrirá la ventana de formación de arcos En las páginas 5:31 y 5:32 encontrará más información acerca de esta función.

N. Icono de Colocación precisa

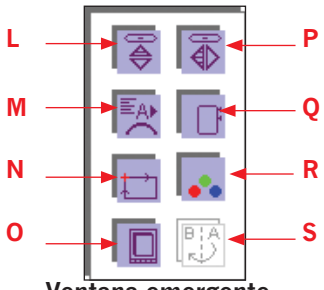
Puede utilizar La función de colocación precisa cuando desee aproximar entre sí con precisión dos o más diseños. Esta función le ayudará a colocar los diseños exactamente donde desee. En la página 5:23 encontrará más información sobre la función de colocación precisa.

O. Icono de Representación ampliada

Con esta función obtendrá una representación ampliada del diseño de la pantalla que haya seleccionado. Pulsando de nuevo la pantalla volverá a la vista anterior.



Ventana emergente de Más opciones



Ventana emergente de Más opciones

P. Icono de inversión vertical

Con esta función invertirá el diseño en sentido vertical. El diseño invertido se muestra en la pantalla para su posterior procesamiento.

Q. Icono de selección del bastidor

Con esta función puede seleccionar un bastidor de bordado que todavía no esté colocado en la máquina. Para ello aparecerá una ventana en la que deberá seleccionar el tamaño del bastidor.

R. Icono Cambio de color

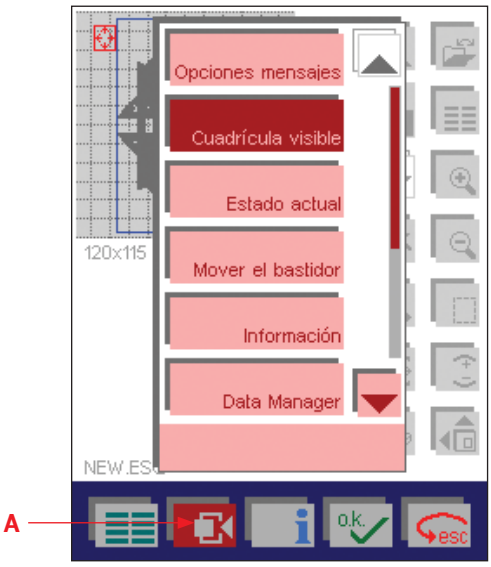
Con el icono Cambio de color podrá ver y cambiar los colores de su bordado en la pantalla. Con esta función se abre una ventana (T) para procesar los segmentos de color.

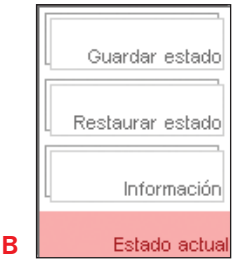
S. Deshacer reordenación de motivos

Esta función sólo estará disponible cuando esté instalado el bastidor creative GrandHoop. Para ampliar información lea el manual de instrucciones que se entrega con el bastidor creative Grand Hoop.

Menú contexto en bordado

Al pulsar el icono de Menú contexto (A) se abre una nueva ventana. El menú contexto cambiará dependiendo de si se está cosiendo, bordando, etc. Siempre se referirá específicamente al menú que haya seleccionado. En la página de bordado se encuentran activos los siguientes menús:





Opciones de mensajes

Pulsando el icono de Opciones de mensajes podrá activar o desactivar diferentes mensajes.

Mostrar cuadrícula

Si desea precisar con mayor exactitud la posición de los bordados y puntadas en el bastidor, puede activar la cuadrícula en el área de trabajo. Si pulsa el icono Mostrar cuadrícula, la cuadrícula se mostrará en la pantalla y el icono aparecerá como seleccionado (de color rojo oscuro).

Estado actual

Si se interrumpe el proceso de bordado o si desea pararse en un determinado momento, se pueden guardar el número y la posición de la puntada actual pulsando el icono de Estado actual en el menú contexto antes de salir del modo de bordado. Al pulsar el icono aparecerá una ventana emergente (B). Pulse el icono Guardar estado para guardar la posición actual en el bastidor con el nombre de la combinación de bordado que se está utilizando. Esta posición actual quedará guardada incluso después de apagar la máquina. Después de volver a encender la máquina, pulse el icono Restablecer estado para continuar bordando en la posición guardada.

Nota: la posición actual solo se puede guardar en la máquina.

Desplazamiento del bastidor

Pulsando el icono de Desplazamiento del bastidor podrá mover el bastidor a cuatro posiciones diferentes: Posición de reposo, Posición de costura, Posición de cambio de canilla y Posición de corte. La Posición de reposo se utiliza para guardar la unidad de bordado en la maleta de transporte.

La Posición de costura se utiliza para coser con la unidad de bordado acoplada a la máquina.

La Posición de cambio de canilla hace que se desplace el bastidor hasta su posición más alejada para facilitar el cambio de la canilla.

Si pulsa el icono de Posición de corte, el bastidor se desplazará hacia usted, facilitando el corte de los hilos durante el bordado.

C

D

Información

Al pulsar el icono de Información obtendrá información sobre los bordados en su pantalla (C). "Actual" indica el último diseño seleccionado. "Seleccionado" indica qué diseños se han seleccionado y "Núm de entradas" indica el número de diseños que tiene en la pantalla. También encontrará información sobre la longitud y la anchura de los diseños.

Data Manager

En el Data Manager encontrará las puntadas y bordados que se hayan guardado en la máquina. En la página 5:36 encontrará más información sobre el Data Manager.

Velocidad de bordado

Mientras usted borda, la máquina ajusta la velocidad de acuerdo con el bastidor que está utilizando y la longitud de las puntadas. Si usa un bastidor pequeño, la velocidad se ajustará a un nivel más alto que si estuviese bordando en un bastidor grande. Si borda en un bastidor mayor que el de 80 x 80, puede aumentar la velocidad pulsando el menú contexto y seleccionando Velocidad de bordado. Observará que está seleccionada la opción Auto y puede elegir entre Media y Alta. Ajuste la velocidad de bordado después de que la máquina haya efectuado la detección del bastidor, ya que esta función ajustará siempre la velocidad de bordado en Auto.

¡IMPORTANTE! El bordado a alta velocidad puede reducir la calidad de bordado.

Volver a la configuración predeterminada

Esta función le permite restaurar todos los valores de la máquina que haya cambiado previamente, como la configuración de las puntadas o las funciones de costura, restableciendo la configuración predeterminada. También puede reactivar los textos de información. Todos los textos se muestran automáticamente. Deberá pulsar OK para confirmar.

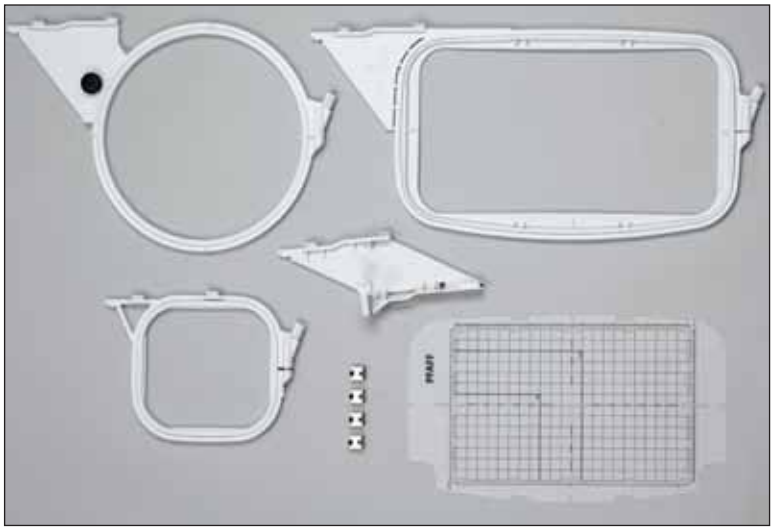
Cortahilos

Con este icono puede desactivar permanentemente la función de cortahilos. Cuando pulse el icono de Cortahilos se abrirá una ventana (D) en la que podrá elegir entre OFF (desactivación) y AUTO (automático). Si pulsa OFF y confirma con OK, no se volverán a cortar los hilos, incluso aunque seleccione el icono en el programa de Remate. La configuración predeterminada es AUTO, que significa que los hilos se cortarán automáticamente.

Accesorios de bordado

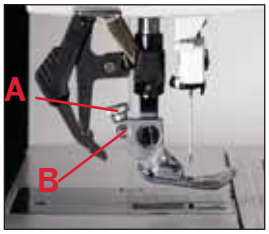
Su creative 2170 se suministra con accesorios de bordado. Recibirá una unidad de bordado, cuatro clips, tres bastidores (225 x 140, 120 x 115 y 80 x 80, con adaptador de bastidor), una tarjeta 300 con folleto de instrucciones, una plantilla, un paquete de bordado rápido, hilos de bordado y un prensatelas de bordado.

Antes de bordar con bastidor deberá bajar los dientes de arrastre, desenganchar el IDT e instalar el prensatelas de bordado (véase la página 5:11).

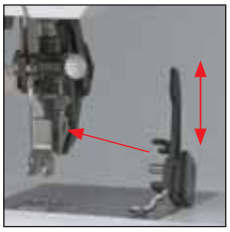


Colocación del prensatelas de bordado

1. Quite el prensatelas normal. Afloje el tornillo (A) con cuidado hasta que se pueda acceder al orificio transversal (B).
2. Comprima suavemente el prensatelas de bordado e introduzca el pasador del prensatelas por el orificio transversal del soporte del prensatelas empujándolo a fondo.
3. Apriete el tornillo (A). Para quitar el prensatelas de bordado, afloje el tornillo (A), comprima el prensatelas y sáquelo hacia la derecha. Apriete el tornillo (A).



1.



2.

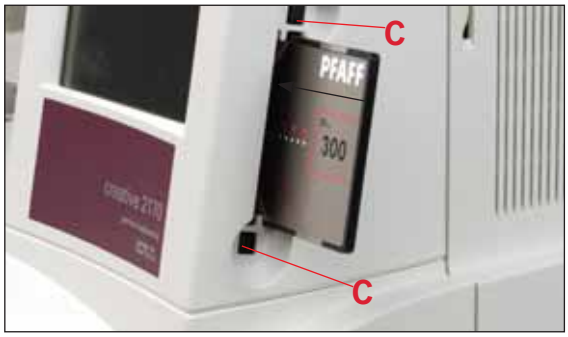
3.

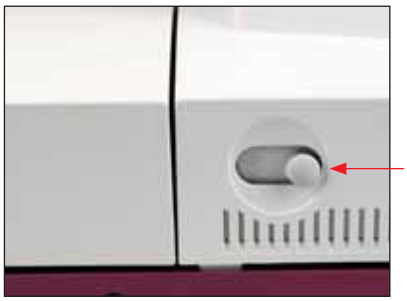
Introducción de una tarjeta

Introduzca una tarjeta creativa en la disquetera delantera o trasera, empujándola a fondo en la dirección de la flecha.

El botón de expulsión saca la tarjeta aproximadamente 6 mm cuando ha sido introducida correctamente.

Para sacar la tarjeta creativa pulse el botón de expulsión (C) situado junto a la disquetera de tarjeta correspondiente.





Bajada de los dientes de arrastre

Para bordar con bastidor se deberán bajar los dientes de arrastre. Para bajar los dientes de arrastre mueva el botón deslizante(D) hacia la izquierda.

Nota: levante el prensatelas antes de bajar los dientes de arrastre.

La tensión del hilo se ajustará automáticamente, pudiendo modificarse para técnicas especiales.

Desenganche del IDT

Para realizar trabajos de bordado se deberá desenganchar el IDT.

Procedimiento:

Sujete firmemente las estrías del IDT con dos dedos.

Tire del IDT hacia abajo; a continuación empújelo hacia atrás y suéltelo tirando lentamente hacia arriba hasta que se libere.

Retirada de la palanca de rodilla

La palanca de rodilla no es necesaria para el bordado y puede quitarse. Para quitar la palanca de rodilla, tire suavemente de ella hacia fuera del orificio.

Conexión de la unidad de bordado

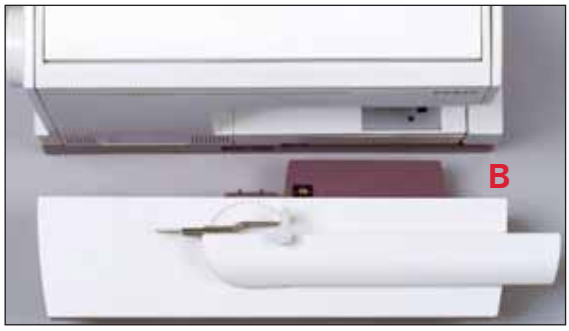
Toma de conexión de la unidad de bordado

1. La toma de conexión de la unidad de bordado (A) está situada en la parte posterior de la máquina.

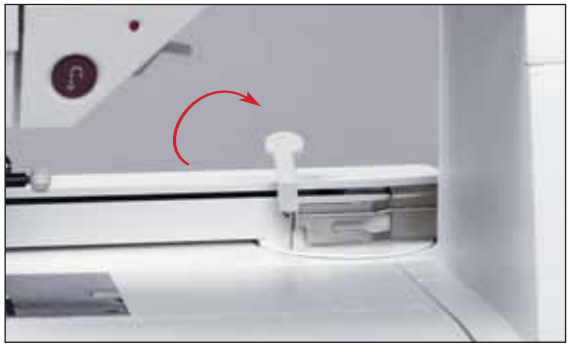
⚠ **Apague el interruptor principal.**

2. Coloque la unidad de bordado detrás de la máquina e introdúzcala en la toma de conexión.

   Compruebe que la guía (B) se ha deslizado hasta el fondo entre la placa base y el brazo libre.

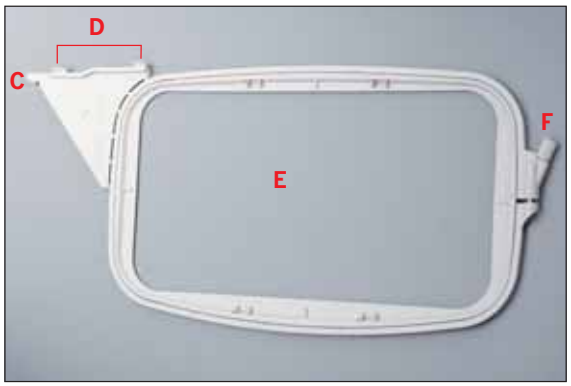


3. Levante el brazo de bordado en la zona de la hendidura de sujeción y gírelo hacia atrás.



4. El brazo de bordado quedará bloqueado en la posición de bordado.

Nota: con la unidad conectada puede cambiar la canilla, pero asegúrese de que la caja de accesorios no se desplaza demasiado hacia atrás. El ángulo de la caja de accesorios no deberá exceder de 90º. En caso contrario, la unidad de bordado se puede salir de su toma.



Bastidor de bordado

Su Pfaff creative 2170 se suministra con tres bastidores de bordado. Un bastidor rectangular con una superficie de bordado (C) de 225 x 140 mm, un bastidor circular, para bordados de hasta 120 x 115 mm y un bastidor cuadrado de 80 x 80 con un adaptador de bastidor.

C: Pasador de inserción a presión.

D: Pasadores guía para sujetar el bastidor.

E: Superficie de bordado.

F: Tornillo de sujeción del tejido.

Colocación del bastidor en la unidad de bordado

Pase el bastidor por debajo del prensatelas levantando la palanca del prensatelas todo lo posible. El tornillo de sujeción (F) del bastidor debe quedar mirando hacia usted y los pasadores guía (D) deberán apuntar hacia la derecha.

Introduzca el bastidor con los pasadores guía (D) en la guía de metal hasta que el pasador de inserción a presión (C) quede enganchado detrás de la palanca de liberación (G) de la unidad de bordado.

Quitar el bastidor

Para quitar el bastidor, baje la palanca de liberación (G) de la unidad de bordado y tire del bastidor hacia usted y hacia fuera.

Quitar la unidad de bordado

⚠ **Apague el interruptor principal.**

Levante el brazo de bordado en la zona de la hendidura de sujeción y gírelo hacia la izquierda hasta que quede bloqueado en la posición de embalaje.

Nota: antes de girar el brazo de la unidad de bordado, verifique que el soporte del bastidor no sobresale del borde anterior del brazo. Si sobresaliera, vaya al menú contexto, pulse el icono Mover bastidor y el icono de Posición de reposo.

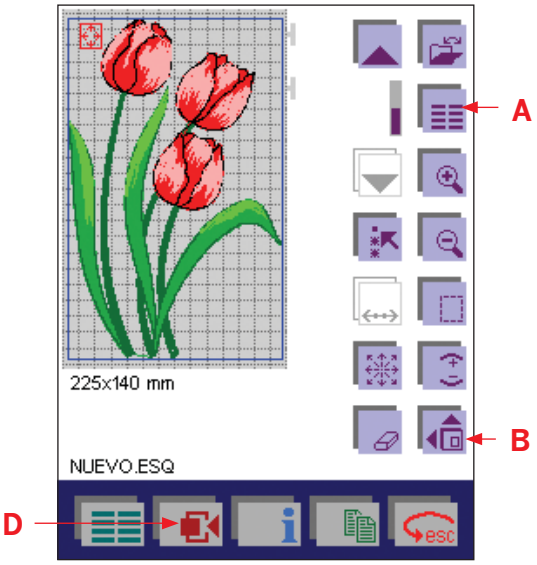
Pulse el botón de liberación (H) del costado izquierdo de la unidad de bordado y saque la unidad.

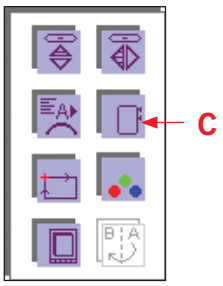
Introducción al bordado

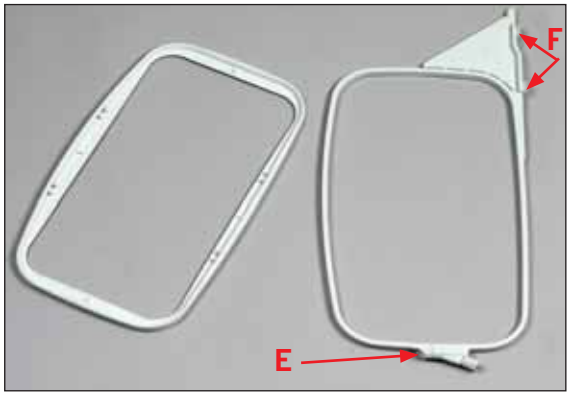
1. Coloque el prensatelas de bordado y enhebre la máquina.
2. Conecte la unidad de bordado y levante el prensatelas. Encienda la máquina.
3. Pulse el icono de menú principal y el icono de Bordado.

4. Introduzca su tarjeta creativa 300.
5. Pulse el minimenú principal (A) y pulse el icono Tarjeta/Máquina. Se abrirá una ventana en la que podrá elegir si desea un diseño de una tarjeta o de la máquina.
6. Seleccione la tarjeta y elija uno de los diseños que aparecen pulsando la imagen correspondiente. Haga clic en OK para confirmar. Ahora, el diseño podrá verse en la pantalla del bastidor.
7. Monte el bastidor, con la tela colocada, en la unidad de bordado. Si el bastidor de la ventana no coincide con el bastidor que ha montado, la máquina no bordará. Pulse el icono Más opciones (B) y el icono Selección del bastidor (C) para cambiar el bastidor.
5. Enhebre la máquina con el color nº 1. (Para ampliar información sobre los colores consulte el cuaderno de bordado).
6. Pulse el botón de costura marcha atrás durante unos segundos para comenzar el bordado. En ese momento, la máquina comenzará a calibrar el bastidor para verificar que se ha instalado el bastidor correcto. Pulse de nuevo el botón de marcha atrás y la máquina comenzará a bordar (o pise el pedal). Tras unas cuantas puntadas, la máquina se detendrá para que corte el cabo del hilo. El símbolo de corte parpadeará en la ventana. Corte el cabo del hilo y pulse el botón de marcha atrás para seguir bordando.
7. Cuando la máquina haya cosido el primer color, se parará y le pedirá que ponga el color nº 2. Cambie el hilo superior por el nº 2 y continúe bordando. Repita este procedimiento con todos los colores.
8. Cuando haya finalizado con el último color, la máquina volverá al inicio del diseño. Aparecerá un mensaje preguntándole si desea colocar el bastidor en la posición de reposo. Pulse OK y el bastidor se trasladará a la posición de reposo. Pulse ESC para salir del diseño en pantalla.
9. Quite el bastidor de la unidad de bordado y corte los cabos del hilo.

Nota: vaya al menú contexto (D) y pulse el icono de Desplazamiento del bastidor. Pulse el icono de Posición de reposo y apague la máquina. Coloque el brazo de bordado en la posición de embalaje y quite la unidad de bordado.







Colocación de la tela en el bastidor

Para obtener mejores resultados de bordado, ponga una capa de friselina debajo de la tela y coloque la friselina y la tela en el bastidor.

La tela y la friselina deberán quedar lisas y bien sujetas al bastidor. Cualquier deformación o flojedad de la tela afectará negativamente al acabado de la labor. Por ejemplo, puede ocurrir que algunas áreas de color se solapen, que las líneas del contorno no se unan, que se formen arrugas en el bordado, o que queden áreas sin bordar.

La tela se coloca en el bastidor del modo siguiente:

1. Afloje el tornillo de sujeción (E); en ese momento puede sacar el aro interior.
2. Coloque el aro exterior delante de usted sobre una superficie plana, con los pasadores de guía (F) apuntando a la derecha, para colocarlo en la unidad de bordado. Ahora el tornillo de sujeción estará apuntando hacia usted.
3. Coloque la friselina, y seguidamente la tela sobre el aro exterior, con el derecho mirando hacia arriba. Asegúrese de que la tela cuelga por encima del borde del bastidor.
4. Con el aro interior, presione la tela contra el aro exterior. Apriete ligeramente el tornillo de sujeción y estire la tela y la friselina tirando del tejido que cuelga. Asegúrese de que no se formen arrugas en la tela o en la friselina. Los bastidores deberán quedar en paralelo.
5. Apriete firmemente el tornillo de sujeción.
6. Coloque los clips.

Nota: si golpea suavemente con un dedo la tela del bastidor, el dedo debe rebotar.

Bordado de diseños simples desde una tarjeta

Selección de un diseño

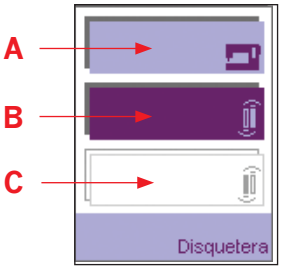
En el modo de bordado, pulse el minimenú principal y seleccione "Bordado/Tarjeta" para bordar un diseño simple de una tarjeta creativa o de la máquina.

La tarjeta creativa 300 de Pfaff contiene diferentes diseños y alfabetos y se suministra con su Pfaff creative 2170

Nota: las tarjetas creativas de la Pfaff creative 7570 se pueden utilizar en la Pfaff creative 2170. Si usa las tarjetas de la Pfaff creative 7570, los diseños no aparecerán en la pantalla con los colores correctos.

Selección de un diseño de la memoria de la máquina o de una tarjeta creativa

Pulse Bordado/Tarjeta y se abrirá la siguiente pantalla.



En este menú puede abrir diseños de bordado de una tarjeta creativa o de la memoria de la máquina.

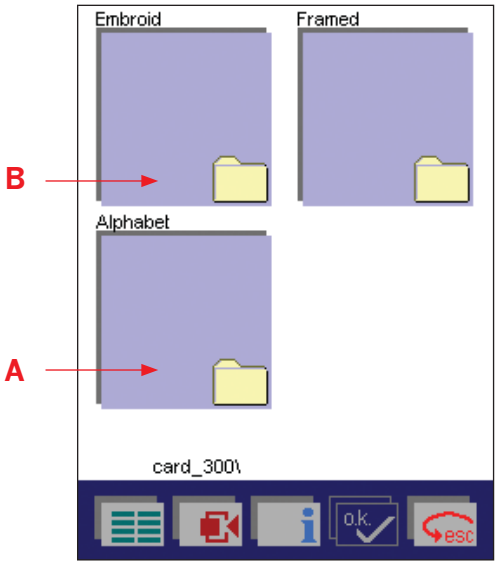
La memoria de la máquina puede contener:

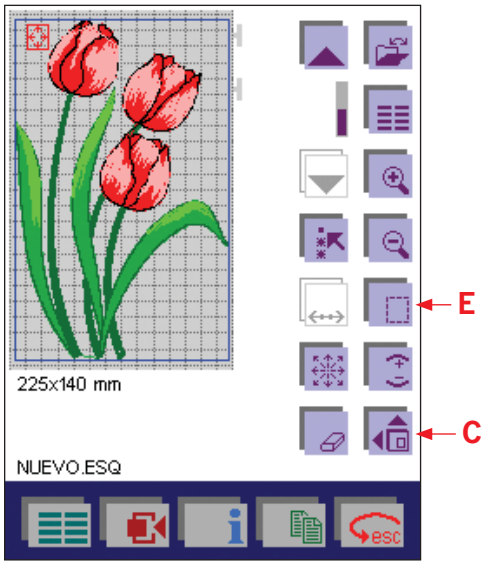
1. Diseños que se hayan guardado en la máquina desde una tarjeta creativa.
2. Diseños creados en un ordenador que se hayan guardado en su 2170.
3. Secuencias de costura previamente creadas que se hayan guardado permanentemente en su Pfaff creative 2170.
4. Diseños de bordado y alfabetos incorporados.

Para seleccionar un diseño de la memoria de la máquina pulse el icono de Máquina (A).

Para seleccionar un diseño de una tarjeta, pulse el icono de Disquetera de tarjeta delantera (B) para la disquetera delantera y el icono de Disquetera de tarjeta trasera (C) para la disquetera trasera.

El procedimiento para seleccionar un diseño de la memoria de la máquina y de una tarjeta creativa es el mismo.





Selección de un diseño almacenado en una tarjeta creativa Pfaff y cambio del bastidor

Se abrirá el contenido de la tarjeta creativa.

- Los diseños se muestran directamente en la pantalla.
- Si los diseños de la tarjeta están distribuidos en diferentes directorios, éstos se muestran como carpetas (A). Puede examinar las columnas una a una con las flechas.
- Pulse la carpeta de Bordado (B) para abrirla. Los diseños se mostrarán en la pantalla.
- Pulse un diseño cualquiera y aparecerá ampliado en la pantalla. Confirme su selección con OK o pulsando la pantalla.
- Seleccione el bastidor más adecuado para el bordado pulsando los iconos Más opciones (C) y Bastidor (D). Coloque la tela en el bastidor y coloque el bastidor en la unidad de bordado.

Para comenzar a bordar pulse el botón de marcha atrás o pise el pedal. A continuación, su Pfaff creative 2170 llevará a cabo una calibración para detectar el tamaño del bastidor colocado en la unidad de bordado. Esta operación puede durar algunos segundos. Una vez finalizada la calibración, su Pfaff creative 2170 estará lista para bordar.

Todos los valores y funciones de costura del diseño se muestran en la pantalla y pueden modificarse.

Hilván en el bastidor de bordado

Si pulsa el icono de Hilván en el bastidor de bordado (E) activará una función de hilván.

La máquina coserá una puntada recta de 6 mm a una distancia de 2 mm alrededor de los diseños seleccionados.

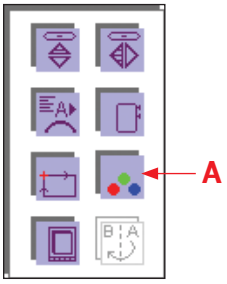
Esta función le permite unir la tela a una friselina no adhesiva situada debajo de la misma, en particular cuando la tela en la que se desea bordar no se puede montar en el bastidor. También sirve para sujetar tejidos elásticos.

Nota: si selecciona bordado/segmentos de un solo color, únicamente se bordará el segmento de color seleccionado.

Si pisa el pedal, el prensatelas de bordado bajará a la posición de bordado y la máquina de coser comenzará a hilvanar.

Icono Cambio de color

Con el icono Cambio de color podrá ver y cambar los colores de su bordado en la pantalla. Al seleccionar la función se abrirá una ventana para procesar los segmentos de color.



Cambio del color en pantalla

Pulse el icono Cambio de color (A). La ventana tiene tres campos en los que puede introducir cambios.

Si confirma los valores introducidos, esta instrucción afectará a los tres campos y se cerrará la ventana.

Campo superior / Selección del segmento de color

1. Seleccione el segmento de color que desea cambiar con ayuda de las flechas (B). Sólo se mostrará el color seleccionado del diseño.
2. Para bordar un segmento de un solo color, seleccione el color en el campo superior. Una vez seleccionado el color que desea bordar pise el pedal.
3. Si ajusta el cursor en M, la máquina bordará todas las zonas del mismo color.

Campo central / Cambio del color

Con ayuda de las flechas seleccione el nuevo color que desea para el segmento de color seleccionado.

Campo inferior / Intensidad del color

Ajuste con las flechas el matiz del color del segmento seleccionado.

Guarde los cambios pulsando OK; a continuación se cerrará la ventana.

Si pulsa ESC se cerrará la ventana sin guardar los cambios.

Nota: antes de empezar a bordar se deberá situar la flecha en la posición superior (C) o en M, una vez realizados los cambios de color.

Después de la primera puntada no se podrán introducir cambios adicionales en los parámetros.

Bordado en varios colores

Cuando se borda un diseño compuesto por varios colores puede verificar el orden de los colores pulsando el icono de cambio de color.

El campo superior muestra el orden de los colores, de arriba abajo. La flecha de selección deberá estar en el icono de Cambio de color (C).

Prepare los colores en el orden necesario y enhebre el primer color.

1. Pise el pedal; el prensatelas bajará automáticamente a la posición de bordado y su Pfaff creative empezará a bordar. Al inicio del diseño se hará un remate.

Nota: la máquina empezará también a bordar si mantiene pulsado el botón de marcha atrás durante unos segundos.

2. Se abrirá una ventana con el siguiente mensaje: “Si desea bordar sin pisar el pedal confirme con OK”. También puede empezar a bordar pulsando el botón de marcha atrás.
3. Después de dar unas cuantas puntadas suelte el pedal y corte el cabo del hilo. Se cerrará la ventana del mensaje.
4. Pise de nuevo el pedal y pulse OK durante el bordado. Su Pfaff creative 2170 seguirá bordando. Su Pfaff creative 2170 se parará al finalizar cada uno de los segmentos de color y los hilos se rematarán y se cortarán. Se abrirá una ventana con el siguiente mensaje:

   “Cambio de hilo. Introduzca el siguiente color”.
5. Vuelva a enhebrar su Pfaff creative 2170.
6. Pise el pedal y su Pfaff creative 2170 empezará a bordar. Al comienzo de cada color se hará un remate.
7. Se abrirá una ventana con el siguiente mensaje: “Si desea bordar sin pisar el pedal confirme con OK”. También puede empezar a bordar pulsando el botón de marcha atrás.
8. Después de dar unas cuantas puntadas suelte el pedal y corte el cabo del hilo. Se cerrará la ventana del mensaje.
9. Pise de nuevo el pedal y pulse OK durante el bordado. Su Pfaff creative 2170 seguirá bordando.

Repita el proceso anterior hasta finalizar todos los colores. Una vez acabado el diseño, se rematarán y se cortarán los hilos, el prensatelas subirá y la máquina se desplazará al centro del diseño, poniéndose en espera. Aparecerá en la pantalla el mensaje “Preparada”. Si desea bordar otro diseño de la tarjeta, abra de nuevo el directorio de la tarjeta pulsando ESC y seleccione un nuevo diseño.

Para volver al menú principal pulse el icono de minimenú principal.

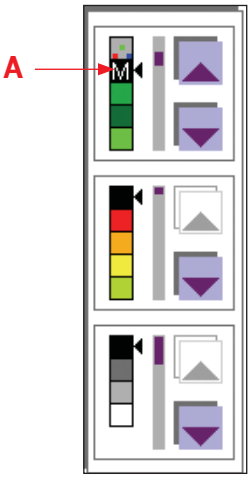
Bordado en un solo color

Para bordar el diseño completo en un color, pulse el icono de cambio de color y seleccione M (de monócromo) (A) en el campo superior.

Pulse OK; se cerrará la ventana.

En ese momento podrá bordar el diseño.

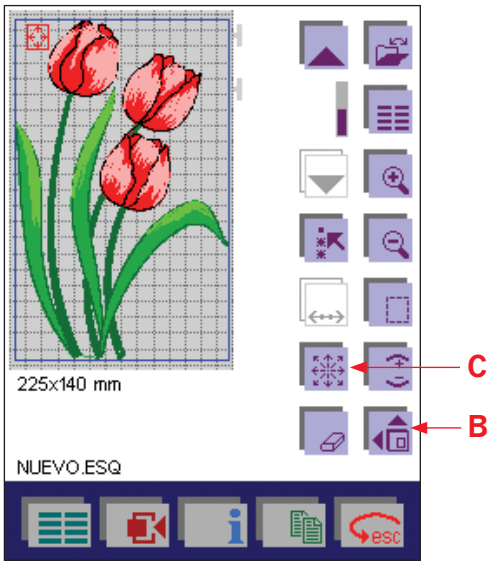
Nota: puede parar su Pfaff creative 2170 en cualquier momento. Para ello, pulse la pantalla o dé un toque con el pie en el pedal. La máquina dejará de bordar inmediatamente.

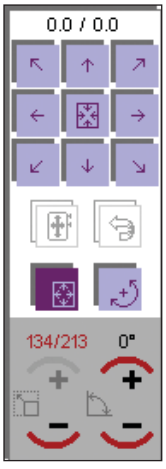


Desplazamiento del diseño en el bastidor

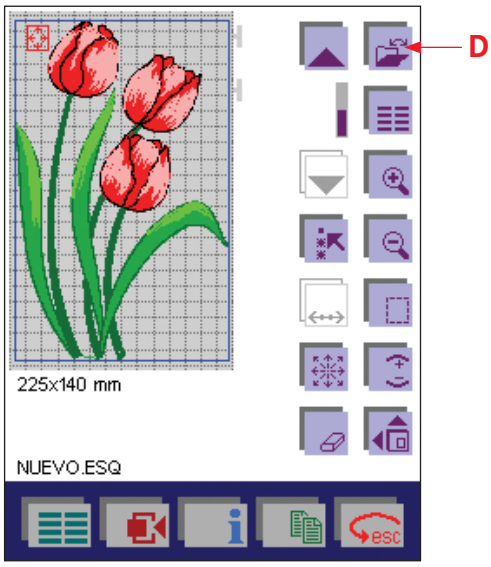
El diseño se coloca en el centro del campo de bordado (bastidor). Esta posición se puede modificar.

1. Pulsando el icono Mover (C) se abrirá una pantalla en la que podrá desplazar el diseño o la combinación de diseños de bordado dentro del bastidor, ampliarlos o girarlos en pasos de un grado. Utilice las flechas para desplazar el diseño o la combinación de bordado seleccionados en el bastidor. Los números del borde superior de la ventana muestran la distancia (en milímetros) que ha desplazado su diseño del centro del bastidor.
2. Guarde sus cambios pulsando OK. Se cerrará la ventana.
3. Si pulsa ESC la ventana se cerrará y los diseños desplazados volverán a su posición original.





Ventana de desplazamiento de diseño



Bordado

1. Pulse el botón de marcha atrás (o pise el pedal); la máquina empezará a bordar. Al inicio del diseño se hará un remate.

Nota: la máquina empezará también a bordar si mantiene pulsado el botón de marcha atrás durante unos segundos.

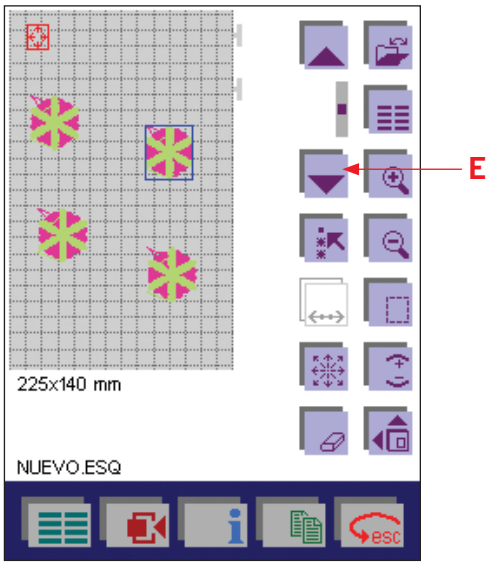
2. Se abrirá una ventana con la siguiente pregunta:

"Si desea bordar sin pisar el pedal confirme con OK".

3. Después de dar unas cuantas puntadas suelte el pedal y corte el cabo del hilo. Se cerrará la ventana.
4. Si pisa de nuevo el pedal y confirma el mensaje con OK durante el bordado, la máquina seguirá bordando
5. Cada vez que complete un segmento de color, la máquina se parará automáticamente.
6. Los segmentos se rematarán al final y se cortarán los hilos.
7. Para guardar pulse el icono Data Manager (D). Al hacerlo se abrirá una ventana que le permitirá abrir, guardar, eliminar o cerrar una combinación de bordado.

Modificación de una combinación de bordado

Para modificar un diseño simple en una combinación de bordado o una combinación de bordado completa, deberá seleccionarlos.



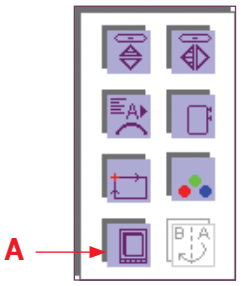
Selección de un diseño simple

Al abrir una pantalla se selecciona automáticamente el último diseño introducido. Para seleccionar un diseño diferente desplácese hasta el diseño deseado utilizando las flechas (E). El diseño seleccionado aparecerá rodeado por un marco azul. Una vez seleccionado el diseño se podrán modificar todos sus valores. Sólo tendrá que pulsar el icono correspondiente a la operación deseada.

Representación ampliada

Si va al menú Más opciones y pulsa el icono de Representación ampliada (A), se mostrará una representación ampliada que ocupará toda la pantalla táctil a color.

Pulsando la pantalla táctil a color se cerrará esta vista.



Colocación de diseños en el bastidor de bordado

Pulsando el icono Mover (D) se abrirá una ventana (G) para desplazar los diseños o las combinaciones de bordado en el bastidor. Puede modificar el tamaño de los motivos simples, girarlos y desplazarlos en la pantalla táctil a color. Para ello, haga clic y arrastre los motivos por la pantalla o utilice los símbolos de incremento.

Con los iconos de flecha (E) puede desplazar el diseño o combinación seleccionados por el bastidor de bordado.

Los números del borde superior de la ventana indican la distancia que ha movido su diseño o combinación desde el centro del bastidor.

Si pulsa el icono Desplazamiento del diseño (F) puede colocar el diseño o combinación seleccionados en el bastidor pulsando con el dedo o con el Stylus directamente en la pantalla táctil a color.

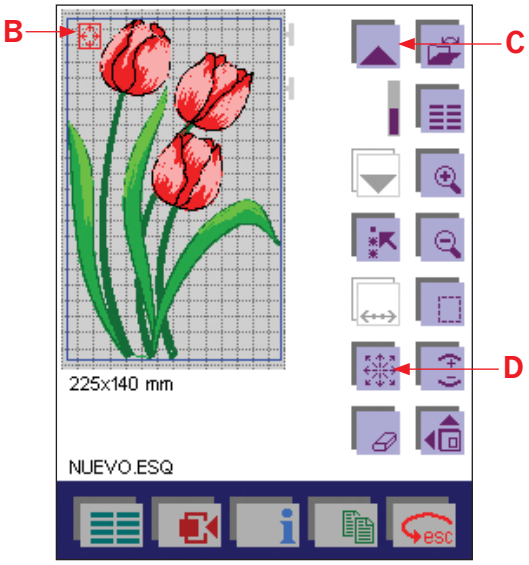
Para desactivar la función pulse de nuevo el icono Desplazamiento del diseño o active el icono Girar (G). Estas dos funciones no se pueden activar al mismo tiempo.

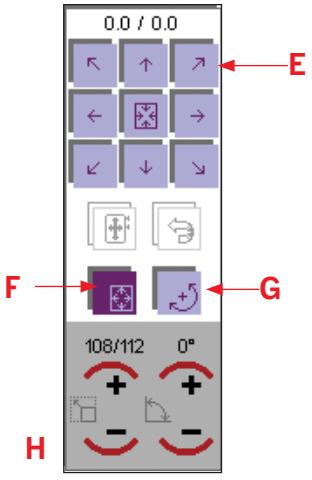
También puede girar su diseño en pasos de 0,5º pulsando los símbolos + y – del icono Girar (G).

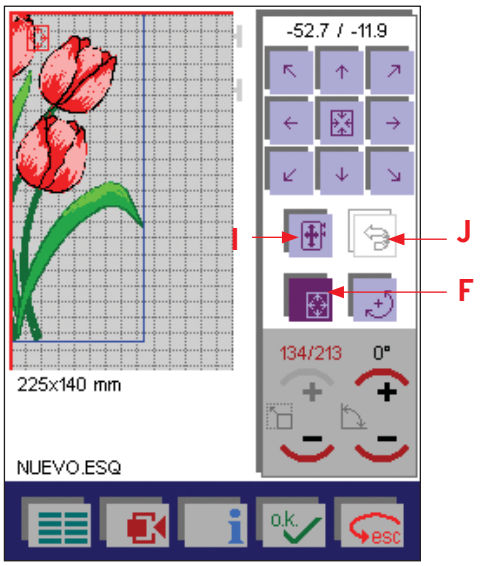
Si pulsa el icono Girar (G) puede girar el diseño o combinación seleccionados en el bastidor pulsando con el dedo o con el Stylus directamente en la pantalla táctil a color.

Para desactivar la función pulse de nuevo el icono Girar o active el icono Desplazamiento del diseño (F). Estas dos funciones no se pueden activar al mismo tiempo.

La función seleccionada se muestra en un icono rojo en la esquina superior izquierda del área del bastidor (B).







Si pulsa el icono Recolocar (I), el diseño o la combinación que sobresalgan del bastidor volverán al interior del bastidor.

Con el icono Desplazamiento del diseño (F) se puede situar en el centro del bastidor de bordado un diseño que se haya movido.

Si confirma sus cambios con OK, la ventana se cerrará y se guardarán los cambios.

Si pulsa ESC, la ventana se cerrará cancelándose el proceso.

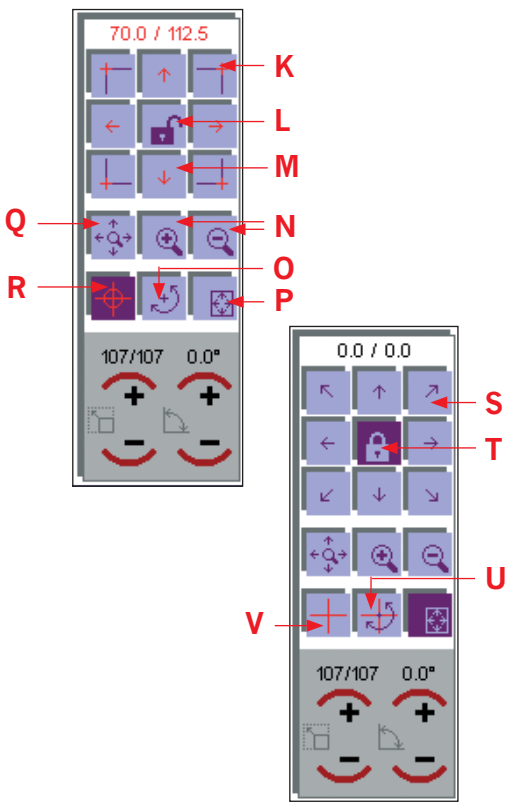
Si pulsa el icono Deshacer (J), se cancelará la instrucción precedente.

Si confirma sus cambios con OK, la ventana se cerrará y se guardarán los cambios.

Las funciones Desplazamiento del diseño o Girar permanecerán activadas. Para desactivarlas pulse el icono correspondiente.

Si pulsa ESC, la ventana se cerrará, el diseño o la combinación volverán a la posición original y se interrumpirá el proceso.

No obstante, las funciones Desplazamiento del diseño o Girar permanecerán activadas. Para desactivarlas pulse el icono correspondiente.



Colocación precisa de un diseño

La función de colocación precisa se puede utilizar para conectar dos o más diseños entre sí. Esta función le ayudará a situar los diseños exactamente donde desee.

Colocación precisa

K. Indicación de esquina

L. Icono Candado, desbloqueado

M. Flechas de ajuste preciso

N. Iconos de zoom

O. Icono Girar, desbloqueado

P. Icono Desplazamiento del diseño

Q. Icono Modo panorámico (activo cuando se amplía)

R. Cursor en cruz, desbloqueado

S. Iconos de flecha

T. Icono Candado, bloqueado

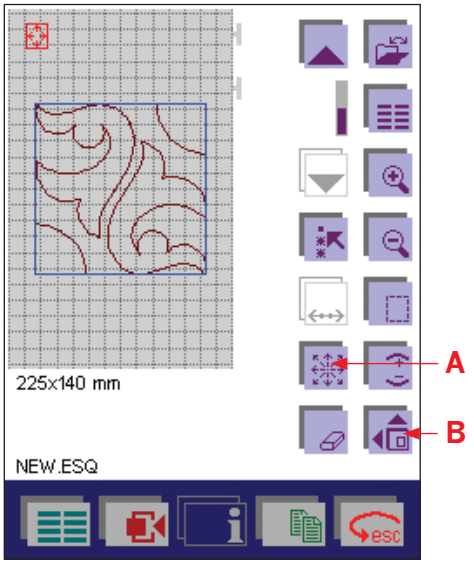
U. Icono Girar, bloqueado

V. Cursor en cruz, bloqueado

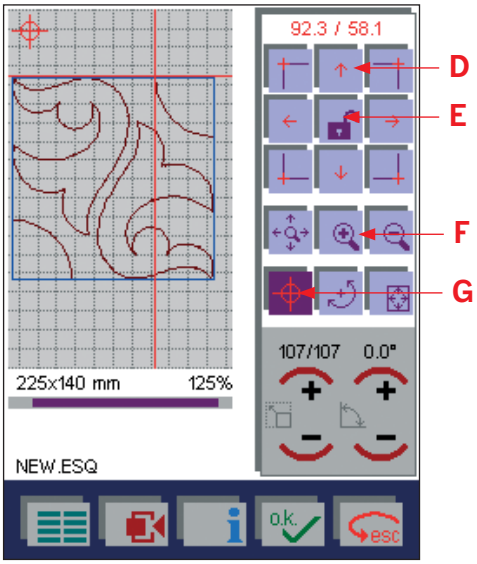
Secuencia de ejecución

En el ejemplo suguiente queremos conectar dos diseños entre sí (véase la imagen). Este es un diseño que está incluido en la creative 2170.

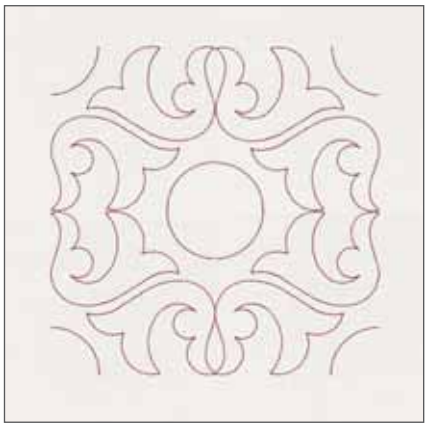
1. Con la máquina apagada, acople la unidad de bordado y el prensatelas de bordado.
2. Encienda la máquina y vaya al menú principal. Pulse el icono de bordado.
3. Coloque la tela en el bastidor de 225 x 140 y póngalo en la unidad de bordado. Seleccione el primer diseño pulsando el icono del minimenú principal. Pulse el icono Tarjeta/Máquina y seleccione Máquina. Vaya a la carpeta PALETA y seleccione la carpeta MEDIO. En la carpeta MEDIo seleccione el número de diseño M04. Pulse OK para llevar el diseño al área de bordado.
4. Pulse el icono Desplazamiento del diseño (A) y aparecerá una ventana emergente.
5. Calibre el bastidor pulsando el botón de marcha atrás de la máquina.
6. Coloque el primer diseño donde desee y empiece a bordar.
7. Mueva la tela a la siguiente posición que desee y vuelva a colocarla en el bastidor. Parte del diseño recién bordado deberá quedar dentro del área de bordado.
8. Pulse la tecla de marcha atrás para calibrar el bastidor.
9. Pulse el icono Más opciones (B) y, a continuación, pulse el icono de Colocación precisa (C). Aparecerá una nueva ventana y se activará el icono de Cursor en cruz (G).



10. Coloque la cruz donde desee que se sitúe el punto de conexión de su bordado. Mueva la cruz utilizando el lápiz Stylus para desplazarla por la pantalla. Use el icono Ampliación de imagen (F) para conseguir un punto de conexión exacto. Use las flechas (D) de ajuste preciso.
11. Bloquee el punto de conexión pulsando el icono Candado (E).
12. Utilice el icono de Reducción de imagen para ver el área de bordado completa.



13. Con la flechas de la pantalla o con el Stylus, puede mover el bordado por la pantalla de forma que la aguja quede exactamente encima del punto de conexión en el diseño de bordado que está en ese momento en el bastidor.
14. Una vez bloqueada la posición, aparecerá el icono en cruz (G). Pulsando el icono en cruz una vez que esté bloqueado, puede comprobar las demás posiciones del bordado para asegurarse de que está colocado en la posición que desea. Hágalo moviendo el cursor en cruz por la pantalla con el Stylus o con las flechas de la pantalla. El bastidor se moverá para que pueda comprobar que las demás posiciones conectan con el diseño.
15. Empiece a bordar el diseño.
16. Para conectar más diseños repita los pasos 7 a 13.



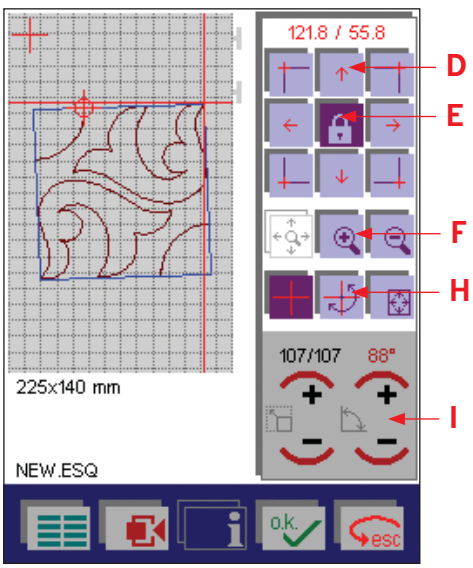
Pasos de trabajo con un diseño girado

En el ejemplo siguiente queremos conectar y girar cuatro diseños entre sí.

Repita los pasos 1-9

10. Invierta su diseño horizontalmente de modo que el centro forme un semicírculo. Coloque la cruz donde desee que se sitúe el punto de conexión de su bordado. Mueva la cruz utilizando el lápiz Stylus para desplazarla por la pantalla. Use el icono Ampliación de imagen (F) para conseguir un punto de conexión exacto. Use las flechas (D) de ajuste preciso.
11. Bloquee el punto de conexión pulsando el icono Candado (E).
12. Utilice el icono de Reducción de imagen para ver el área de bordado completa.
13. Con la flechas de la pantalla o con el Stylus, puede mover el bordado por la pantalla de forma que la aguja quede exactamente encima del punto de conexión en el diseño de bordado que está en ese momento en el bastidor.
14. Ahora puede comprobar otros puntos de conexión de su bordado para asegurarse de que el bordado está exactamente donde lo quiere. Pulse el icono en cruz y seleccione otro punto de conexión. Si no se conecta donde desea, pulse el icono Girar (H). Gire el diseño usando los iconos + y - (I). El diseño girará alrededor de la primera posición bloqueada.
15. Una vez que esté satisfecho con los puntos de conexión, comience a bordar el diseño.

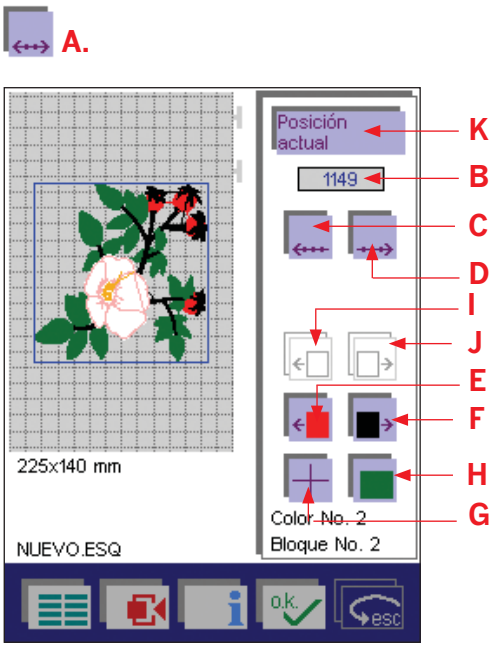
Para conectar más diseños repita los pasos 10 a 15.



Omitir puntadas

Bordado con varios colores

Al pulsar el icono de Información (A) de puntada se abrirá una ventana en la que podrá ir a una puntada específica de un diseño o una combinación de diseños. De este modo saltará rápidamente al inicio de un área específica del diseño para bordar sólo esa parte.



Pulse el número de puntada (B) para abrir otra ventana en la que podrá introducir el número de puntada. Introduzca el número de puntada. Si confirma los datos con OK, el bastidor de bordado se desplazará hasta esa puntada. Pulsando ESC interrumpirá el proceso.

Con el icono de flecha hacia la izquierda (C) retrocederá puntada a puntada y también por los cambios de color.

Con el icono de flecha hacia la derecha (D) avanzará puntada a puntada y también por los cambios de color.

Con el icono de Retroceso por colores (E) trasladará el bastidor al inicio del color precedente del diseño. El color aparece indicado en el icono.

Con el icono de Avance por colores (F) trasladará el bastidor al inicio del siguiente color del diseño. El color aparece indicado en el icono. Si está seleccionado el último color, este icono no estará activo.

Con el icono de Cursor en cruz (G) puede abrir un cursor en cruz que indica la posición actual de la aguja.

Con el icono de Bloque de color (H) situará la aguja al comienzo del color actual.

En una combinación de bordado puede hacer retroceder el bastidor diseño a diseño con el icono de Retroceso diseño a diseño (I). Si se selecciona el primer diseño o sólo hay un diseño en el bastidor, este icono no estará activo.

Con el icono de Avance diseño a diseño (J) puede hacer avanzar el bastidor diseño a diseño. Si se selecciona el último diseño o sólo hay un diseño en el bastidor, este icono no estará activo.

En el mensaje emergente Posición actual, puede pulsar el texto Posición actual (K) para cambiar entre Posición actual, Puntadas a la izquierda, y Puntadas a la izquierda, este bloque. También puede ver el número de color y en qué bloque de color se encuentra.

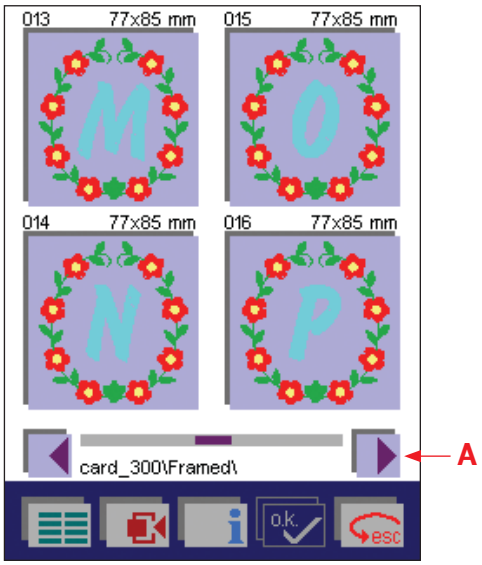
Nota: si se ha seleccionado la función de formación de arcos o de creación de puntadas automáticas puede utilizar el icono de Avance/Retroceso diseño a diseño para desplazarse por las puntadas de la combinación.

Bordado de monogramas y letras

En la tarjeta creativa 300 encontrará un monograma simple y dos alfabetos de bordado con los que podrá crear combinaciones. También tiene dos alfabetos integrados denominados Pouty y Times New Roman.

Tanto los monogramas simples como los alfabetos de bordado se pueden programar en combinaciones que pueden guardarse en una tarjeta de memoria creativa o en su máquina.

El monograma se encuentra en la carpeta Framed y los alfabetos de bordado se encuentran en la carpeta Alphabet de la tarjeta 300. Los alfabetos integrados Pouty y Times New Roman se encuentran en la subcarpeta PALETA de la carpeta ALFABETO.



Bordado de un monograma guardado en una tarjeta

Los monogramas se bordan y se pueden modificar como se describe en el apartado Bordado de diseños simples desde una tarjeta (páginas 5:16 y 5:17).

Abra la carpeta Framed de la tarjeta creativa 300.

Con los iconos de flecha (A) puede examinar las columnas una a una para seleccionar la letra deseada.

Pulse un monograma; aparecerá ampliado en la pantalla. Confirme el monograma con OK o pulsando la pantalla. A continuación, su Pfaff creative 2170 llevará a cabo una calibración para detectar el tamaño del bastidor puesto en la unidad de bordado.

Todos los valores y funciones de costura se muestran en la pantalla y se pueden modificar de acuerdo con sus necesidades específicas.

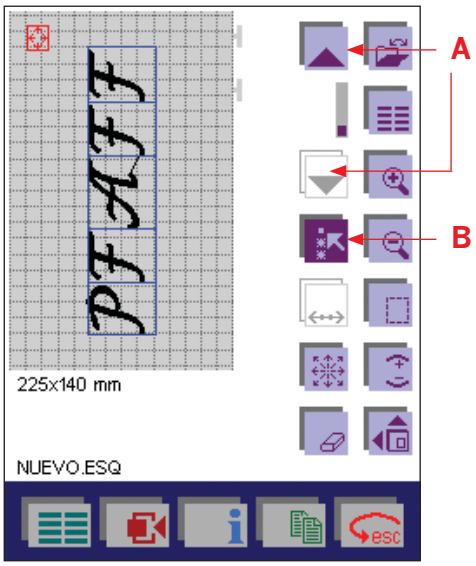
Creación de una combinación de palabras con letras de bordado

1. Pulse el icono Bordado del menú principal.
2. Pulse el minimenú principal y el icono Tarjeta/Máquina (B).
3. Para seleccionar un alfabeto de bordado de la memoria de la máquina pulse el icono Máquina (C).

Nota: Para seleccionar un alfabeto de bordado de una tarjeta, pulse el icono de Disquetera de tarjeta delantera (D) para la disquetera delantera y el icono de Disquetera de tarjeta trasera (E) para la disquetera trasera.

4. Abra la carpeta PALETA y seleccione ALFABETO.

5. Pulse el alfabeto que desee; se abrirá el menú de introducción de caracteres (F). Con este menú podrá introducir las letras que desee.
6. Pulse OK para confirmar las letras introducidas, que se mostrarán en la pantalla.
7. Todos los valores y funciones de costura que se muestran en la pantalla, tanto de monogramas simples como de combinaciones de letras se pueden modificar de acuerdo con sus necesidades específicas.
8. La máquina está lista para bordar.



Modificación de una combinación de letras en un bordado

Si desea modificar una letra o una combinación de letras deberá seleccionarlas.

1. Para seleccionar una letra, desplace el cursor hasta la letra deseada con ayuda de las flechas (A). La letra seleccionada aparecerá rodeada por un marco azul.
2. Pulse el icono de Selección de puntadas (B) para seleccionar una combinación de letras. Seleccione con las flechas (A) las letras que desea modificar. Si mantiene pulsado el icono de Selección de puntadas se seleccionarán todos los diseños.

Nota: las letras se seleccionan en el orden en que se han introducido. Cuando se selecciona una combinación no se pueden saltar u omitir letras simples. Para modificar varias letras de una combinación tendrá que seleccionarlas y modificarlas una a una.

3. Los diseños seleccionados aparecerán rodeados por un marco azul. Una vez seleccionada una o más letras, podrá modificar todos sus valores. Puede eliminar una o varias letras o eliminar la combinación completa.

Si se desplaza sobre una letra o combinación previamente seleccionada, se cancelará la selección. Si desea modificar otra letra, selecciónela con las flechas.

Cuando haya acabado de modificar los caracteres, cancele la selección pulsando de nuevo el icono de Selección de puntadas (B).

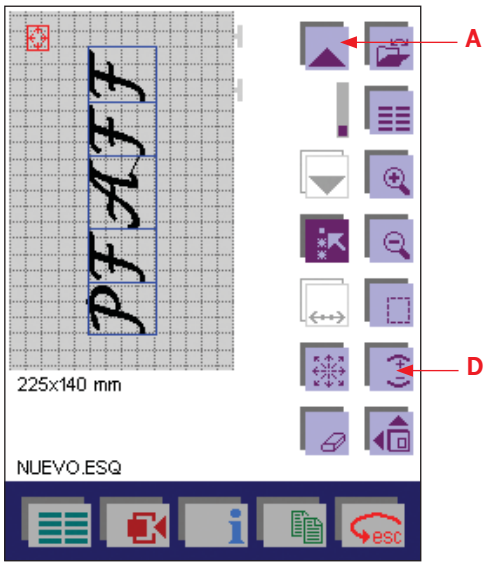
Cambio de un carácter en una secuencia escrita

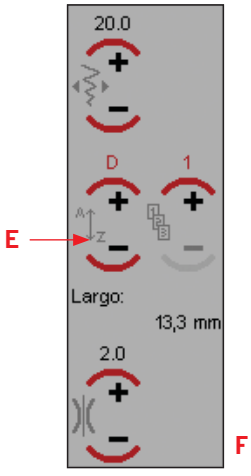
Se puede seleccionar y cambiar un carácter que se haya introducido por error.

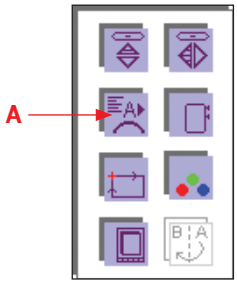
1. Para ello, seleccione el carácter que desea cambiar con el icono de flecha hacia arriba (A) y pulse el icono de Creación automática de puntadas (D). Se abrirá la ventana de Modificación de caracteres (F).
2. Pulse el icono de Cambio de letra (E) para desplazarse hacia atrás o adelante por el alfabeto.

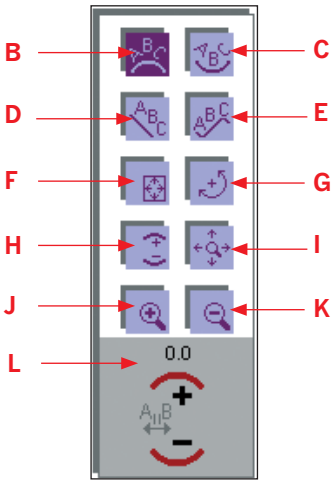
Si confirma sus cambios con OK, la ventana se cerrará y se guardarán los cambios.

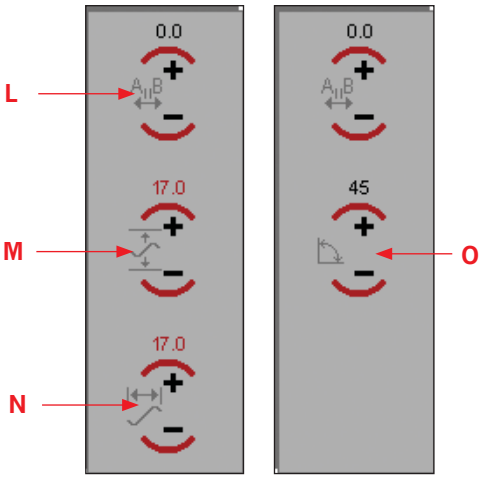
Si pulsa ESC, la ventana se cerrará cancelándose el proceso.











Formación de arcos: combinaciones de bordados

Formación de arcos de letras y motivos

La función de formación de arcos le permite bordar palabras, nombres y frases con cuatro formas diferentes directamente desde la pantalla. También puede utilizar esta función en todas las puntadas de 9 mm y Maxi.

Letras de diferentes formas

En el menú de introducción de caracteres puede elegir que una secuencia de palabras se borde con una forma determinada.

Se pueden dar las instrucciones a la máquina con un dedo o con el Stylus directamente en la pantalla de procesado. Los ajustes de precisión se realizan con los iconos -/+.

Descripción de los iconos

A. Pulse este icono para abrir el menú en el que podrá cambiar el tipo de forma. Se puede abrir en el menú de introducción de caracteres y en Más opciones.

B. Pulse este icono para alinear el texto en el sentido de las agujas del reloj (distribuir el texto en sentido de las agujas del reloj en una disposición circular).

C. Pulse este icono para alinear el texto en sentido contrario a las agujas del reloj (distribuir el texto en sentido contrario a las agujas del reloj en una disposición circular).

D. Pulse este icono para colocar el texto en sentido diagonal o vertical, de arriba abajo.

E. Pulse este icono para alinear el texto en forma de S.

F. Cambio de la configuración general de la puntada. Se abrirá una ventana para cambiar el espacio entre las letras o la longitud y anchura de la curva en S o girar las letras.

G. Gire el texto usando su Stylus con el icono Girar.

H. Pulsando este icono aumentará o disminuirá el espacio entre las letras.

I. Mueva el texto con el icono de modo Panorámico durante la ampliación.

J. Use el icono de Ampliación para ampliar la representación en varios pasos. La máquina amplía la imagen hacia el centro.

K. Use el icono de Disminución para reducir la representación en varios pasos. El área que se reducirá es la que está alrededor de la puntada o puntadas seleccionadas.

Las siguientes funciones son independientes de la forma de disposición del texto seleccionada. Ninguna de ellas puede activarse a la vez que otra.

I. Pulse los símbolos –/+ para cambiar el espacio entre todos los caracteres.

J. Pulse los símbolos –/+ para cambiar la longitud de la curva en S.

K. Pulse los símbolos –/+ para cambiar la anchura de la curva en S.

L. Pulse los símbolos –/+ para girar la combinación de letras en pasos de 0,5º.

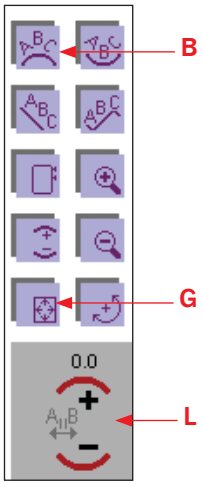
Secuencia de ejecución

En el menú de introducción de caracteres puede seleccionar si se quiere bordar el texto con una disposición determinada.

1. Después de introducir la secuencia de letras pulse el icono de Formación de arcos (A). Se abrirá un menú para cambiar la forma. La secuencia de letras se colocará en el centro del bastidor. Se seleccionará cada una de las letras.
2. Pulse el icono de Arco en sentido de las agujas del reloj (B) y pulse OK.
3. Podrá modificar el arco del círculo de texto en la pantalla con el dedo o el Stylus. Si desplaza el Stylus hacia arriba, el círculo se hará más pequeño, y si lo desplaza hacia abajo, el circulo se hará más grande. La forma seleccionada se mostrará en la esquina superior izquierda de la pantalla.
4. Pulse el icono de Espacio entre letras (L) para cambiar el espacio entre los caracteres.
5. Si pulsa el icono Desplazamiento del diseño (G) podrá colocar en el bastidor los motivos seleccionados con el dedo o con el Stylus.

   Si se confirman los cambios con OK se cerrará el menú. Se abrirá la pantalla de procesamiento de la combinación de bordado.

   Pulsando ESC se cancelará el proceso y se abrirá de nuevo el menú de introducción de caracteres.



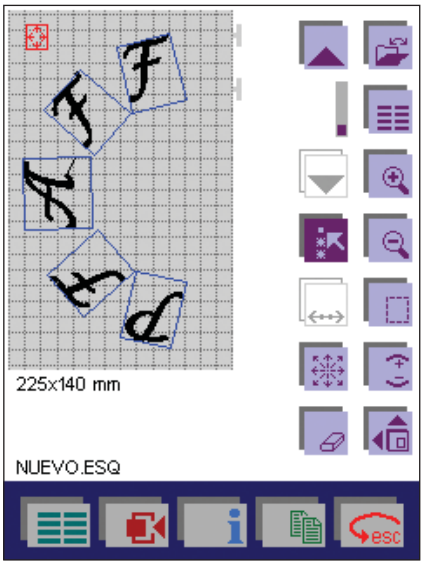
En la pantalla de procesamiento de la combinación de bordado también puede elegir que un texto introducido se borde con una disposición determinada.

1. Para ello, pulse el icono Más opciones y a continuación el icono de Formación de arcos (A).

Nota: si selecciona de nuevo la misma forma en esta ventana, siempre se cancelará el ajuste realizado previamente.

2. Pulsando el icono de Desplazamiento del diseño (G) podrá colocar los motivos seleccionados en el bastidor con el dedo o el Stylus.

   Si cierra la ventana con OK, se guardarán los cambios.
3. Si abre de nuevo la ventana y selecciona una forma, estos valores se volverán a cancelar y serán sustituidos por los valores predeterminados.

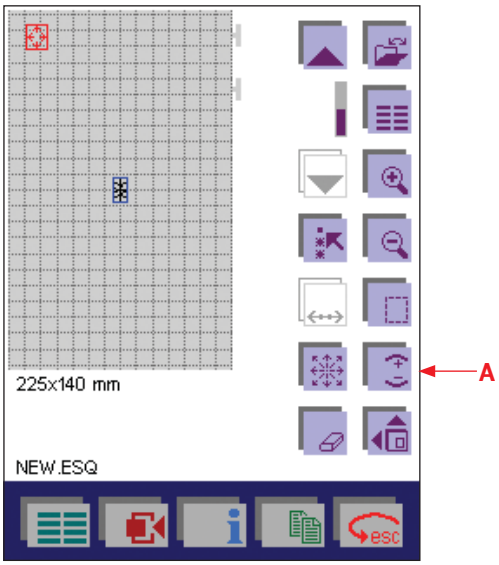


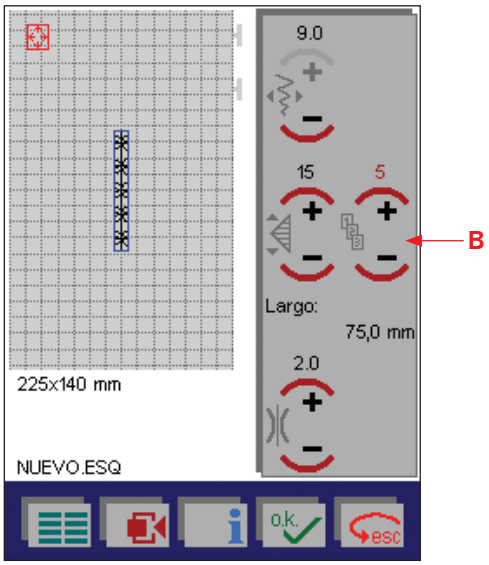
Creación automática de puntadas

Se pueden combinar pequeños motivos, como puntadas de 9 mm, puntadas Maxi de la máquina de coser o de los diseños de bordado creados con el software creative o con una tarjeta creativa, para crear cenefas con distintas formas.

Para ello, se duplican, triplican o multiplican uno o varios motivos y seguidamente se colocan en el bastidor de bordado.

Para unir exactamente los motivos simples deberá activarse la cuadrícula. Por supuesto, con esta función también se pueden usar todos los programas y funciones disponibles para la combinación de bordado.





Descripción de los iconos

A. Icono de creación automática de puntadas: este icono se utiliza para cambiar los valores generales de la puntada.

B. Utilice los símbolos – y + para establecer cuántas veces se ha de repetir el motivo.

Secuencia de ejecución

Hay distintas maneras de utilizar este programa para crear sus propios diseños de cenefas. A continuación se describe un ejemplo en el que se utiliza una puntada decorativa de 9 mm.

1. Haga clic en el minimenú principal; seleccione Puntadas decorativas de 9 mm y a continuación pulse el icono de Hojas y flores. Seleccione la puntada nº 161.
2. Sitúe la puntada en el centro del bastidor.
3. Pulse el icono de Creación automática de puntadas (A) para abrir la ventana de configuración de parámetros.
4. Utilice los símbolos – y + para seleccionar cuántas veces quiere que se repita el motivo. Introduzca 5 repeticiones del motivo.

Si se modifica el largo o el ancho del motivo, cambiará también la longitud de cada una de las puntadas.

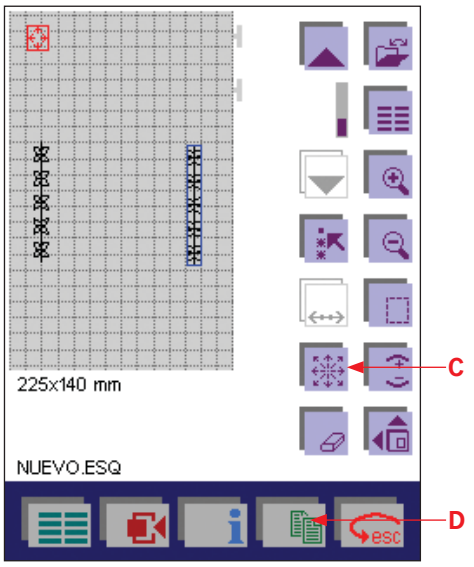
5. Si confirma con OK, la ventana se cerrará y se guardarán los valores introducidos. Si pulsa ESC, la ventana se cerrará cancelándose el proceso.

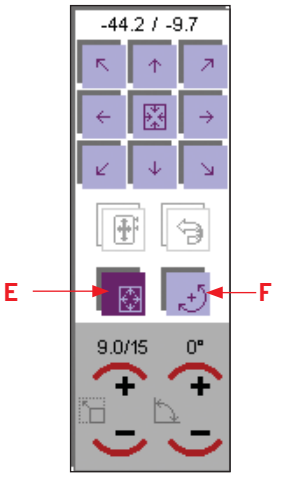
7. Pulse el icono Mover (C) y el icono Desplazamiento del diseño (E) para desplazar el primer motivo de la cenefa a una posición en el bastidor.
8. Pulse OK para cerrar la ventana y guardar los cambios. El icono Desplazamiento del diseño permanece activo si se ha seleccionado.
9. Pulse el icono Insertar (D) para duplicar el motivo de la cenefa.
10. Utilice el dedo o el Stylus para colocarlo en la posición deseada en el bastidor.
11. Pulse Insertar para añadir otro motivo de cenefa. El número de repeticiones del motivo se cambia pulsando el icono de creación de puntadas y a continuación los símbolos -/+. En este ejemplo introduzca 4 repeticiones del motivo.
12. Pulse OK para cerrar la ventana y guardar los cambios.
13. Pulse el icono Mover y el icono Desplazamiento del diseño (E) o el icono Girar (F) para desplazar el tercer motivo de la cenefa a la siguiente posición en el bastidor.
14. Pulse el icono Ampliar imagen (G) para agrandar la imagen.

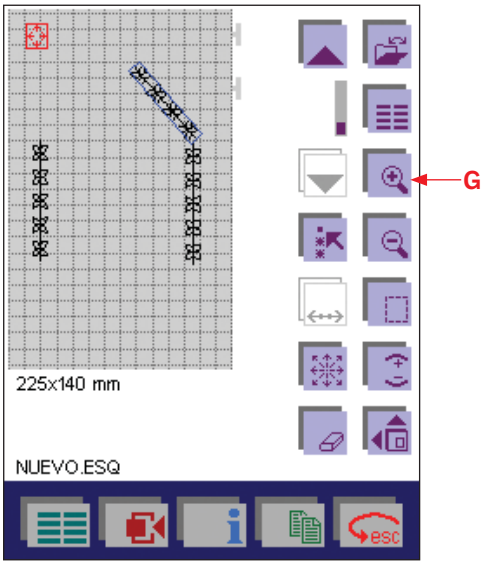
La función Desplazamiento del diseño permanece activa si se ha seleccionado.

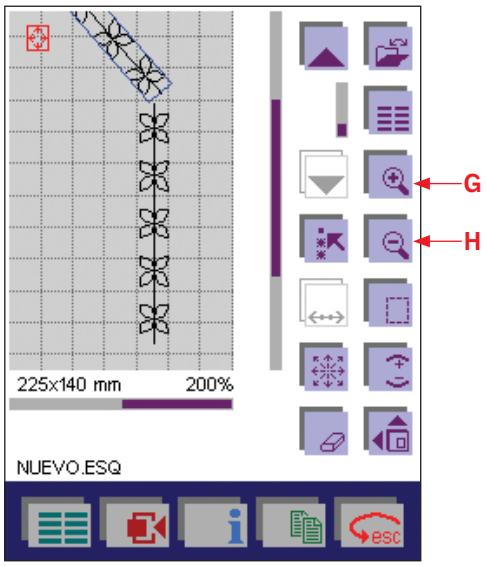
Pulse OK para cerrar la ventana y guardar los valores introducidos.

Pulse OK para cerrar la ventana de funciones.









Ampliación de imagen

Para situar fácilmente los diseños en una combinación, puede utilizar la función de ampliación de imagen, con la que agrandará los diseños en la pantalla. Pulse el icono de Ampliación de imagen (G) para agrandar gradualmente los diseños representados hasta 800 %.

Si desea seleccionar un diseño diferente de la combinación, puede hacerlo con las flechas de selección.

Desplazamiento del área ampliada

Cuando amplíe la imagen no podrá ver toda la combinación. En la pantalla verá dos barras de desplazamiento. Utilice las barras de desplazamiento para "mover" la combinación ampliada dentro del área visible del bastidor.

Pulse la barra de desplazamiento con la punta del dedo y arrástrela hacia abajo o hacia arriba dependiendo de la parte de la combinación que desee ver. Arrastre hacia abajo para ver la parte inferior de la combinación y hacia arriba para ver la parte superior.

Si arrastra la barra de desplazamiento inferior hacia la derecha podrá ver la parte derecha de la combinación y la parte izquierda si la arrastra hacia la izquierda. Si ha activado el icono de Desplazamiento del diseño podrá mover o girar su diseño o combinación también cuando esté ampliado.

Con el icono de Reducción de imagen (H) podrá reducir de nuevo gradualmente la imagen. Antes de empezar a bordar, la combinación deberá mostrarse en su tamaño natural.

Creative Data Manager

El programa creative Data Manager organiza las puntadas y diseños de su Pfaff creative 2170. Podrá trabajar con puntadas o diseños, secuencias de costura, combinaciones de bordado, menús personales y el programa de patchwork.

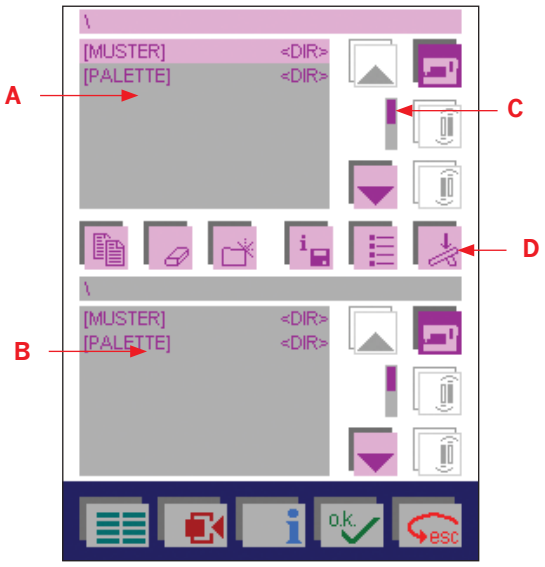
Las puntadas y diseños, secuencias de costura, combinaciones de bordado y programas se citarán como “datos” o “registros de datos”.

Hay dos campos disponibles. Uno de los campos es el origen de datos (A) y el otro campo es el destino de los datos (B). Ambos campos se pueden usar como origen o como destino.

Para desplazarse por los directorios, subdirectorios, secuencias o combinaciones, menús personales o registros de datos hay una barra de selección (C) que se puede desplazar arriba o abajo con las flechas.

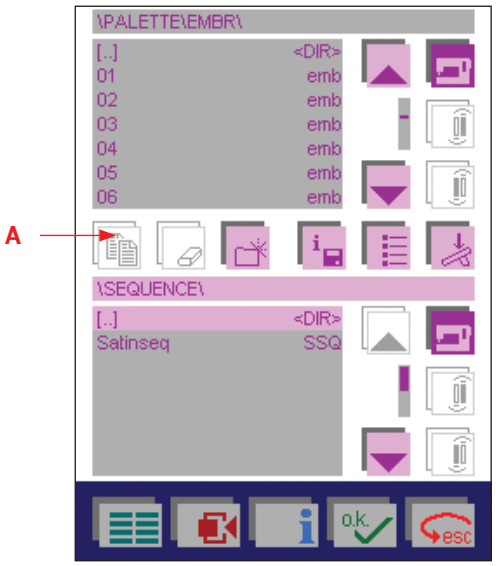
Para procesar un registro de datos, éste deberá seleccionarse. El registro de datos seleccionado se mostrará destacado contra un fondo oscuro. Cuando haya seleccionado un directorio pulse OK o el icono de Selección de registros de datos (D) para acceder a los registros de datos. Para salir de un directorio seleccionado o de otro registro de datos desplácese hasta [..] con ayuda de las flechas y pulse OK.

Si ha abierto más de una ventana para modificar diferentes funciones, pulse ESC para volver a la ventana anterior sin guardar los cambios (es decir, cancelando la operación). Si pulsa ESC en la ventana principal, cerrará el programa Creative Data Manager. Para volver al menú principal de la máquina pulse el icono de menú principal.



Funciones en el Creative Data Manager

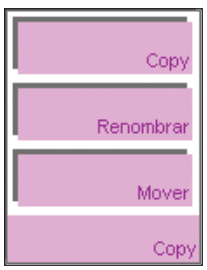
1. Se pueden guardar puntadas y diseños. Las puntadas o diseños guardados se pueden renombrar, copiar y eliminar.
2. Se pueden copiar diseños de una tarjeta creativa a una tarjeta de memoria creativa.
3. Se pueden crear, renombrar, modificar o eliminar secuencias o combinaciones.
4. Se pueden modificar, renombrar o eliminar menús personales.
5. Se pueden crear nuevos directorios y subdirectorios, tanto en la máquina como en una tarjeta de memoria creativa.
6. Se pueden ver las propiedades de registros de datos, de puntadas o diseños individuales de una secuencia o combinación o de directorios completos.
7. Se pueden ver puntadas simples de una secuencia.
8. Se puede ver una secuencia o combinación completa.



Trabajo con los campos de origen y destino del Creative Data Manager

El campo superior se utiliza como origen y el campo inferior como destino. Puede copiar y trasladar datos del campo de origen al campo de destino.

1. Si el campo inferior es el de destino, el primer paso deberá darse en el campo inferior. En el ejemplo hemos llevado la barra de selección al directorio Secuencia del menú.
2. Si el campo superior es el de origen, el segundo paso deberá darse en el campo superior. Se ha seleccionado EMBR con las teclas de cursor, confirmando con OK. A continuación se ha colocado la barra de selección en el diseño 03.
3. Con el icono Copiar (A) se abre la ventana para Copiar, Renombrar y Mover datos, como puntadas o secuencias de costura.



Copia de datos

Generalidades: Puede duplicar datos o registros de datos de la máquina, de una tarjeta de memoria creativa o de una tarjeta creativa y guardarlos en otra memoria u otra tarjeta de memoria creativa.

4. Pulse Copiar; el diseño 03 se copiará en el directorio SEQUENCE.

Renombrar datos

4. Para cambiar el nombre a los datos o registros de datos pulse “Renombrar”. Se abrirá una ventana para introducir el nuevo nombre. El nombre podrá tener un máximo de 8 caracteres.
5. Pulse OK para confirmar los valores introducidos.
6. Pulse ESC para cerrar la ventana sin guardar los cambios. Para salir de un directorio seleccionado o de otro registro de datos desplácese hasta [..] con las teclas de cursor y pulse OK.
7. Pulse ESC para cerrar el Creative Data Manager.
8. Pulse icono de menú principal para volver al menú principal

Desplazamiento de datos

Generalidades: Puede mover datos o registros de datos de la máquina o de una tarjeta de memoria creativa a otra memoria o tarjeta de memoria creativa.

4. Pulse Mover; el diseño 03 se trasladará al directorio SEQUENCE.

Trabajo con un campo en el Creative Data Manager

Los siguientes iconos están relacionados con las funciones disponibles en el Creative Data Manager.

Eliminar (B)

Utilice esta función para eliminar una puntada o un diseño, una secuencia de costura o una combinación de bordado seleccionados.

Aparecerá el siguiente mensaje:

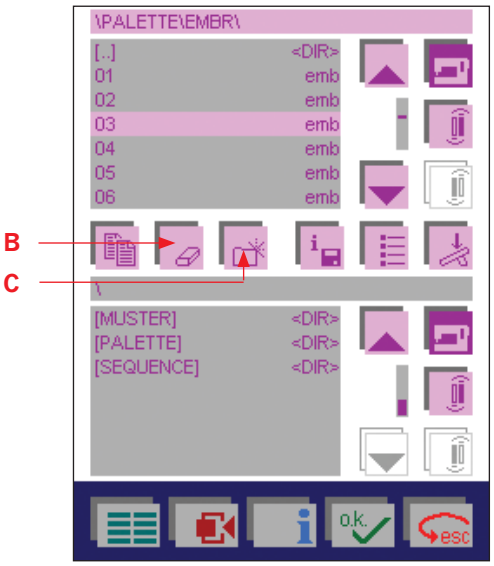
¿Realmente desea eliminar los datos?

o

¡El directorio no está vacío!

¿Está seguro de que desea eliminarlo?

Haga clic en OK para confirmar la eliminación. Pulse ESC para cancelar la eliminación. Esta función se puede ejecutar en los dos campos.



Creación de un directorio (C)

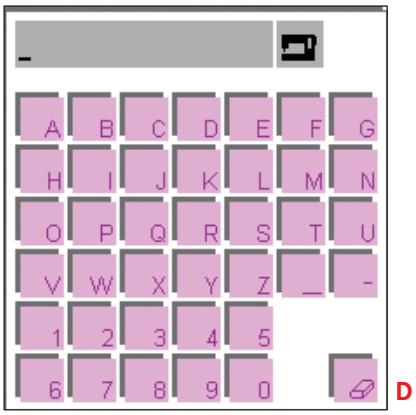
Esta función sirve para crear un nuevo directorio para sus puntadas o diseños.

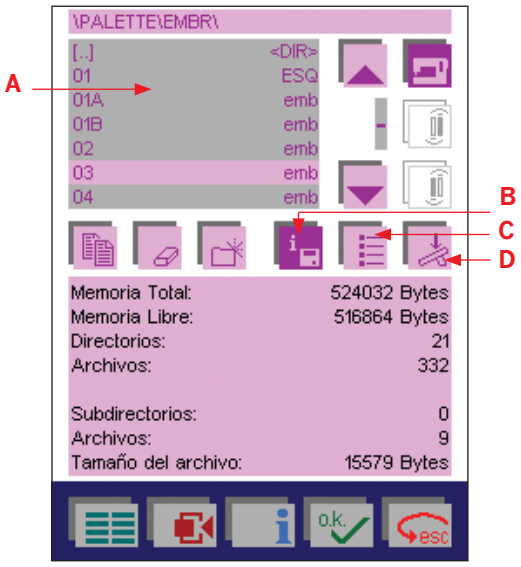
- Puede hacerlo en el directorio principal o en subdirectorios creados previamente.
- Puede crear sus propios directorios o subdirectorios para sus puntadas, diseños, secuencias, combinaciones, programas y menús personales.
- Esto se puede hacer en la máquina o en tarjetas creativas.

Se abrirá una ventana para introducir el nombre del directorio (D). Puede introducir un máximo de 8 caracteres.

Pulse OK para confirmar los valores introducidos.

Pulse ESC para cerrar la ventana sin guardar los cambios.





Información de memoria

Pulse el icono de Información de memoria (B) para ver las propiedades de los registros de datos contenidos en el directorio o los diseños o puntadas seleccionados.

Los datos solo se pueden seleccionar en el campo superior (A).

En el campo inferior se muestra el contenido de la memoria.

Para cerrar la ventana pulse de nuevo el icono de Información de memoria (B) o ESC.

Criterio de ordenación

Pulse el icono Criterio de ordenación (C) para organizar sus datos en orden alfabético o por el tipo de datos.

Si pulsa el icono cuando está seleccionado el criterio alfabético, éste cambiara a tipo de datos, y viceversa. Esta función se puede ejecutar en los dos campos.

Selección de registros de datos

- Si pulsa el icono de Selección de registro de datos (D) cuando haya seleccionado una secuencia, podrá coser inmediatamente la secuencia. Se mostrará en la pantalla el menú de procesamiento correspondiente a la secuencia de puntadas o combinación de bordado.
- Si pulsa este icono después de seleccionar un menú personal, se mostrará el menú personal y podrá seleccionar una puntada y comenzar a coser. La puntada se mostrará en la pantalla correspondiente.
- Si selecciona una puntada, se mostrará el menú de procesamiento de la puntada y la máquina estará lista para coser.
- Si selecciona el programa de patchwork, se mostrará el menú de procesamiento del programa y la máquina estará lista para coser. Esta función se puede ejecutar en ambos campos.
- Pulse ESC para cerrar la ventana y volver automáticamente al Creative Data Manager.

Formatos de archivo

En la creative 2170 se utilizan varios formatos de archivo diferentes.

Puntadas de 9 mm - .9MM

Las puntadas de 9 mm están incluidas en la máquina o se crean en el Creador de puntadas. Puede transferir las puntadas entre la máquina de coser y el ordenador.

Puntadas Maxi - .MAX

Puede transferir puntadas Maxi entre la máquina de coser y el ordenador.

Archivos de secuencia de costura - .SSQ

Contienen una secuencia de puntadas. Incluyen información sobre la configuración de las puntadas, como la función de inversión, la longitud de la puntada, etc. No contienen las puntadas en sí, pero indican las puntadas de 9 mm y Maxi utilizadas en la secuencia.

Archivos del programa de patchwork - .PAT

Los archivos del programa de patchwork se guardan como archivos PAT.

Archivos de menú personal - .PER

Los archivos de menú personal se guardan como archivos PER.

Archivos de demostración - .TXT

Los archivos de demostración se guardan como archivos TXT.

Archivos de costura en cuatro direcciones - .REC

Los archivos de costura en cuatro direcciones se guardan como archivos REC.

Archivos de secuencia de bordado - .ESQ

Los archivos ESQ contienen información sobre los diseños incluidos, por ejemplo, la colocación en el bastidor, la función de inversión y otros parámetros. El archivo no contiene el diseño en sí, pero indica la ubicación de las partes del diseño incluidas. Utilice siempre los archivos ESQ ya que ahorran espacio en la memoria de la máquina de coser. Puede transferir archivos ESQ entre la máquina de coser y el ordenador.

Archivos de bordados - .EMB

Los archivos de bordados se guardan como archivos EMB. Contienen información sobre los diseños.

Uso del adaptador del bastidor

Para poder usar los bastidores siguientes necesitará un adaptador de bastidor:

- Bastidor de gorras.
- Bastidor de bordado cuadrado de 80 x 80 mm.

Para usar los bastidores indicados tendrá que poner el adaptador de bastidor en la unidad de bordado.

Durante la identificación del bastidor solamente se reconocerá el adaptador. Deberá seleccionar el tamaño del bastidor auxiliar acoplado.

Si se ha colocado el adaptador de bastidor a la unidad de bordado, una vez identificado el bastidor se abrirá una ventana.

Pulse el icono respectivo para indicar el bastidor que se ha puesto en el adaptador.

Una vez seleccionado el bastidor adecuado se mostrará en la pantalla el campo de bordado correspondiente.

Colocación automática del bastidor

Cuando pise el pedal o el botón de marcha atrás para iniciar el bordado, su Pfaff creative 2170 ejecutará una vez más una secuencia de calibración para colocar correctamente el bastidor. Durante la calibración, el tamaño del bastidor colocado en la unidad de bordado deberá ser el mismo que el tamaño de bastidor que se muestra en la pantalla.

A.

Preparación de una tarjeta de memoria creativa para guardar

Antes de poder guardar diseños, combinaciones o secuencias en una tarjeta de memoria creativa, ésta deberá formatearse.

1. Para formatear una tarjeta de memoria creativa introduzca una tarjeta vacía sin formatear en una de las disqueteras de tarjeta.
2. Aparecerá el siguiente mensaje (A): ¡Tipo de tarjeta desconocido!
3. Si pulsa OK se abrirá una ventana para introducir el nombre. (Máximo 8 caracteres)
4. Pulsando ESC interrumpirá el proceso.
5. Cuando dé un nombre a la tarjeta de memoria creativa, la habrá formateado.

Transferencia de diseños de su ordenador a su Pfaff creative 2170

Con el programa 3D File Assistant puede transferir diseños de bordado de su ordenador directamente a su Pfaff creative 2170 o a una tarjeta de su Programa Traductor Smart card.

1. Instale en su ordenador el programa 3D File Assistant incluido con su Pfaff creative 2170 siguiendo las instrucciones de la caja del 3D File Assistant.
2. Inserte el conector plano USB en su ordenador. El conector sólo se puede insertar de una manera. No lo fuerce en el puerto USB.
3. Introduzca la tarjeta situada al otro extremo del cable en una de las dos disqueteras para tarjeta de su Pfaff creative 2170. Empuje a fondo la tarjeta hasta que el botón negro sobresalga de la máquina. Cuando conecte este cable podrá transferir diseños (con 3D File Assistant) o actualizar su Pfaff creative 2170.

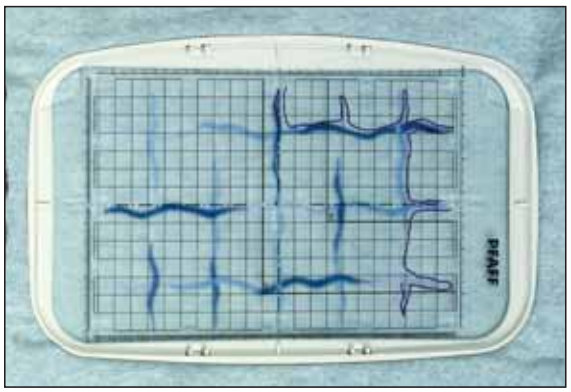
Cómo utilizar la plantilla de bordado

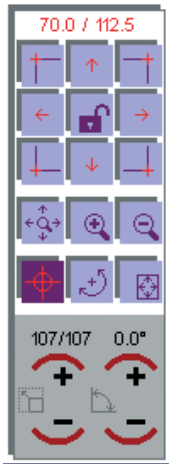
Con su máquina Pfaff 2170 se adjunta una plantilla de bordado con la que podrá trazar unas líneas para que le resulte más fácil colocar los diseños sobre la tela. Cuando utilice la plantilla, deberá cerciorarse de que puede leer el texto Pfaff en la parte superior derecha y que las dos hendiduras de sujeción están situadas a la izquierda.

La plantilla tiene una escala en milímetros y pulgadas a los lados. El campo de bordado está delimitado por unas ranuras.

Colocación del bordado en el sitio correcto

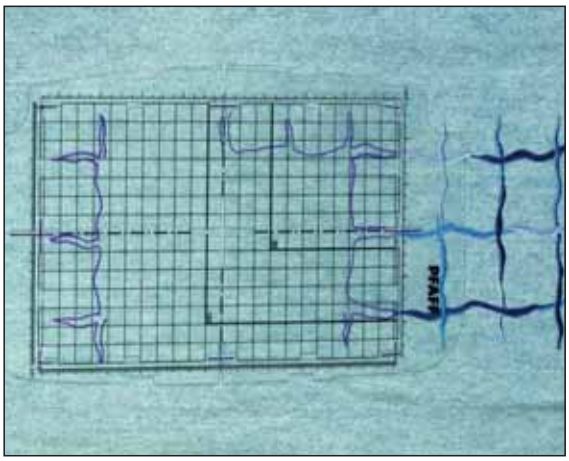
Antes de colocar la tela en el bastidor, seleccione el diseño de bordado y el bastidor correcto. Sitúe la plantilla en el bastidor. Coloque el bastidor en el brazo de bordado. Pulse el icono Más opciones y el icono Colocación precisa. Pulse la tecla de Esquina y marque las esquinas del bordado con un lápiz deleble. Tome la plantilla y colóquela sobre la prenda o la tela que vaya a bordar. Cuando la plantilla esté colocada, marque las líneas de colocación en el bastidor de la prenda con un rotulador para tela. Seguidamente, cuando coloque la tela en el bastidor, haga coincidir la línea marcada con las marcas de guía del bastidor.



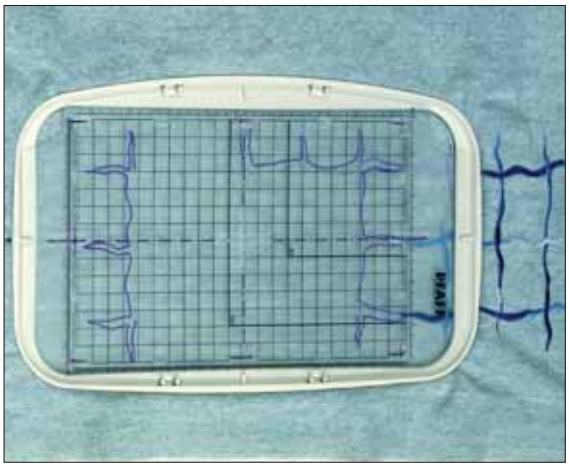


Cómo realizar varios bordados uno tras otro

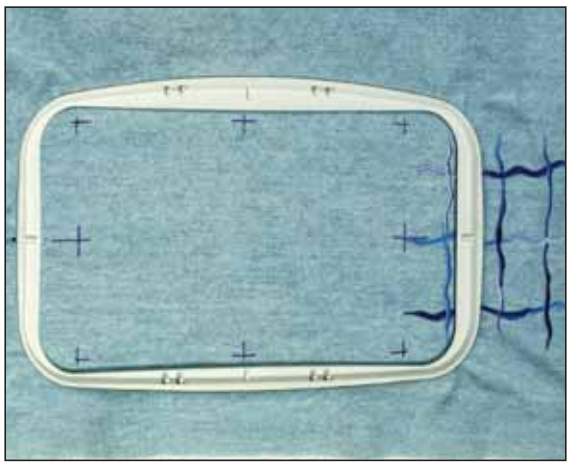
1. Si desea coser varios bordados uno tras otro, su plantilla Pfaff le será de gran ayuda. Cosa el primer diseño de bordado y quite el bastidor de la unidad de bordado. Coloque la plantilla en el bastidor y dibuje los contornos del diseño.



2. Una vez que haya dibujado el diseño de bordado en la plantilla, coloque la plantilla sobre la tela. Marque las líneas de colocación en el bastidor de la prenda con un rotulador para tela.



3. A continuación, cuando coloque la tela en el bastidor, haga coincidir la línea marcada con las marcas de guía del bastidor.



4. Retire la plantilla, vuelva a colocar el bastidor en la máquina y empiece a bordar.

Nota: también puede utilizar la plantilla si cose el diseño en un retal antes de bordar la prenda. No es necesario bordar el diseño completo, simplemente recorra los diferentes colores y borde el contorno. (Normalmente sólo el último color.) Cuando haya bordado sobre un retal, coloque la plantilla sobre el diseño de bordado y dibuje el contorno.

Friselinas

La friselina es la clave de los bordados de calidad. Cuando borde, cosiendo puntadas decorativas, puntadas tupidas en apliques o haciendo vainica, debe colocar una friselina debajo de la tela. Existen diferentes tipos de friselinas.

Friselina Tear-Away (rasgable)

Las friselinas rasgables se arrancan después de coser el diseño y se utilizan en telas estables, no elásticas, como la tela vaquera, de algodón o mezcla, lino, etc. Cuando se arranca la friselina del bordado siempre hay que sujetar la costura.

Friselina Iron-On (termoadhesiva)

Las friselinas termoadhesivas se adhieren temporalmente con la plancha por el revés de la tela antes de empezar a bordar. Cuando acabe de bordar, arranque la friselina con cuidado. Las friselinas termoadhesivas se utilizan en telas suaves y delicadas cortadas al bies y en tejidos elásticos inestables o de punto.

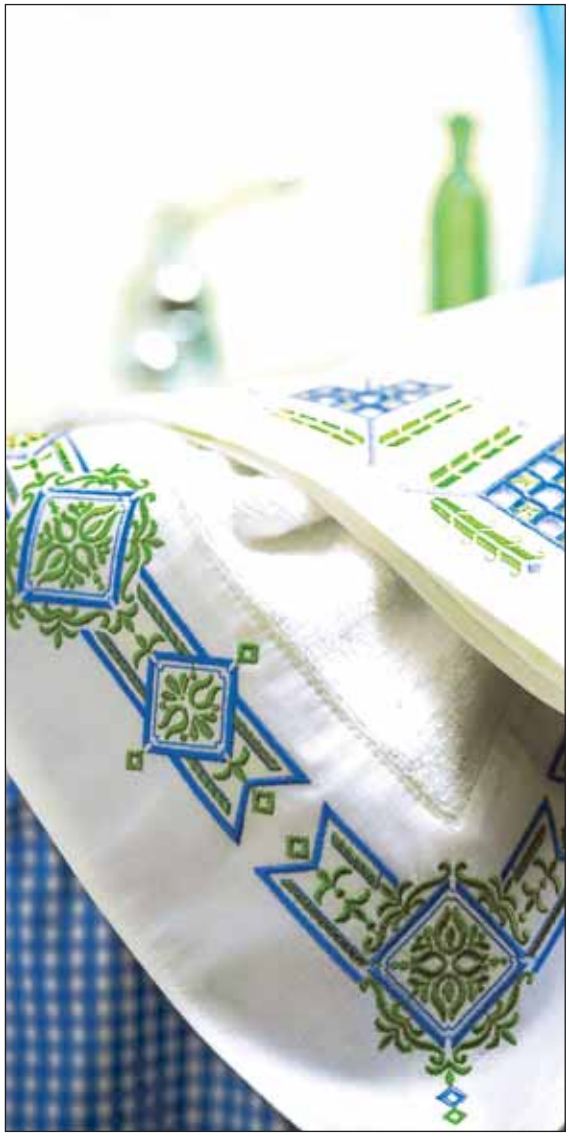
Friselina “Cut-A-Way” (recortable)

Las friselinas recortables se cortan del bordado y alrededor del mismo una vez que éste está acabado. Estas friselinas se suelen utilizar en tejidos elásticos.

Friselina “Wash-Away” (eliminación por lavado)

Las friselinas que se eliminan por lavado son hidrosolubles. Se pueden colocar encima o debajo de la tela. Esta friselina se suele utilizar sobre tejidos rizados como felpa, muletón, sudaderas y otros tejidos donde las puntadas pueden hundirse en la tela y desaparecer. También se puede utilizar en diseños especiales independientes de encaje digitalizado

Cerciórese de que la tela donde utilice la friselina hidrosoluble sea resistente al agua y de guardar las friselinas en una bolsa de plástico cerrada, ya que son sensibles a la humedad.



Friselina adhesiva

Las friselinas adhesivas tienen un lado engomado y son ideales para los bordados que resultan difíciles de colocar en el bastidor. En lugar de colocar la tela en el bastidor, puede colocar la friselina con el lado de papel hacia arriba. A continuación, rasque ligeramente la superficie y quite el papel. Ahora dispone de una superficie adhesiva en la que puede colocar la tela que desea bordar. Puede utilizar la función de hilván para fijar la tela en su posición. Cuando acabe el bordado, puede arrancar la friselina.

Friselina "Heat-away" (eliminación por calor)

La friselina de eliminación por calor se utiliza en tejidos que no permiten su eliminación por arrancamiento o humedad, ya que se pueden dañar o deformar las puntadas. Colóquela en el bastidor con el tejido antes de coser y luego retírela planchándola en seco con la posición de algodón o lino de la plancha.

Nota: no exponga nunca la friselina al agua o la humedad, ya que el agua activa un producto químico de la friselina que podría deshacer la tela.

Agujas

La aguja juega un papel importante en el bordado. El resultado final del bordado dependerá de que se utilice la aguja correcta, que esté limpia y que no esté dañada o torcida. El tamaño de aguja normal para bordar es 80.

Cambie las agujas con frecuencia y coloque siempre la aguja correctamente, con el lado plano mirando hacia atrás.

Agujas de bordar

La aguja de bordar es una aguja de punta redonda fina con un ojo más grande que el ojo de la aguja normal. El ojo más grande tiene más sitio para el hilo cuando se borda y cuando se utilizan hilos decorativos más gruesos.

Agujas metálicas

La aguja metálica se utiliza con hilos metálicos y otros hilos especiales. Esta aguja tiene un ojo grande alargado y una ranura más ancha para evitar la erosión de los hilos metálicos pesados y de sección plana durante la ejecución de la puntada.

Hilos

El grosor del hilo se representa con un número: cuanto más bajo es el número, más grueso es el hilo. La mayoría de los bordados están diseñados para hilos del calibre 40.

Hilo de rayón

El hilo de rayón es un hilo suave y duradero, con brillo, y se suele utilizar para bordar.

Hilos metálicos

Los hilos especiales como los hilos metálicos son más frágiles que el hilo para bordar de rayón. Para evitar la rotura del hilo debe reducir la velocidad y utilizar el portacarretes vertical. Coloque el hilo en un soporte para carretes con un disco de fieltro y utilice una aguja metálica.

Hilo de canilla

Para bordar debe utilizar un hilo de canilla especial.

Bordado de apliques

Todos los bordados de apliques están marcados con una A en los folletos de diseño de las tarjetas crativas Pfaff y los CD.

Para bordar un diseño de aplique, ponga una friselina debajo de la tela y coloque todas las capas en el bastidor. Empiece a bordar. Se coserá un contorno de puntadas rectas alrededor del diseño de aplique. Cuando se pare la máquina, sitúe el aplique en la parte superior.

Arranque la máquina de nuevo y coserá un contorno de puntadas rectas alrededor de la sección del aplique del diseño. Cuando la máquina se detenga por segunda vez, saque el bastidor, pero no quite la tela del mismo. Recorte con cuidado la tela alrededor del aplique por fuera de la línea de puntadas rectas.

Introduzca el bastidor de nuevo en la unidad de bordado y siga bordando para acabar los bordes del aplique y terminar el bordado.

Bordado Richelieu

Todos los bordados Richelieu están marcados con una A en los folletos de diseño de las tarjetas creativas Pfaff y los CD.

Para bordar diseños Richelieu, ponga una friselina debajo de la tela y coloque todas las capas en el bastidor. Empiece a bordar. Se coserá un contorno de puntadas rectas alrededor del diseño Richelieu. Cuando la máquina se detenga, saque el bastidor, pero no quite la tela del mismo. Recorte con cuidado la tela por dentro del contorno de puntadas rectas, asegurándose de no cortar la friselina. Para acabar, introduzca el bastidor de nuevo en la unidad de bordado y siga bordando.

DISEÑOS PREDEFINIDOS

Diseño L01

Anchura: 238.8 mm
9,4 pulgadas

Altura: 213,9 mm
8,4 pulgadas

Puntadas: 2237

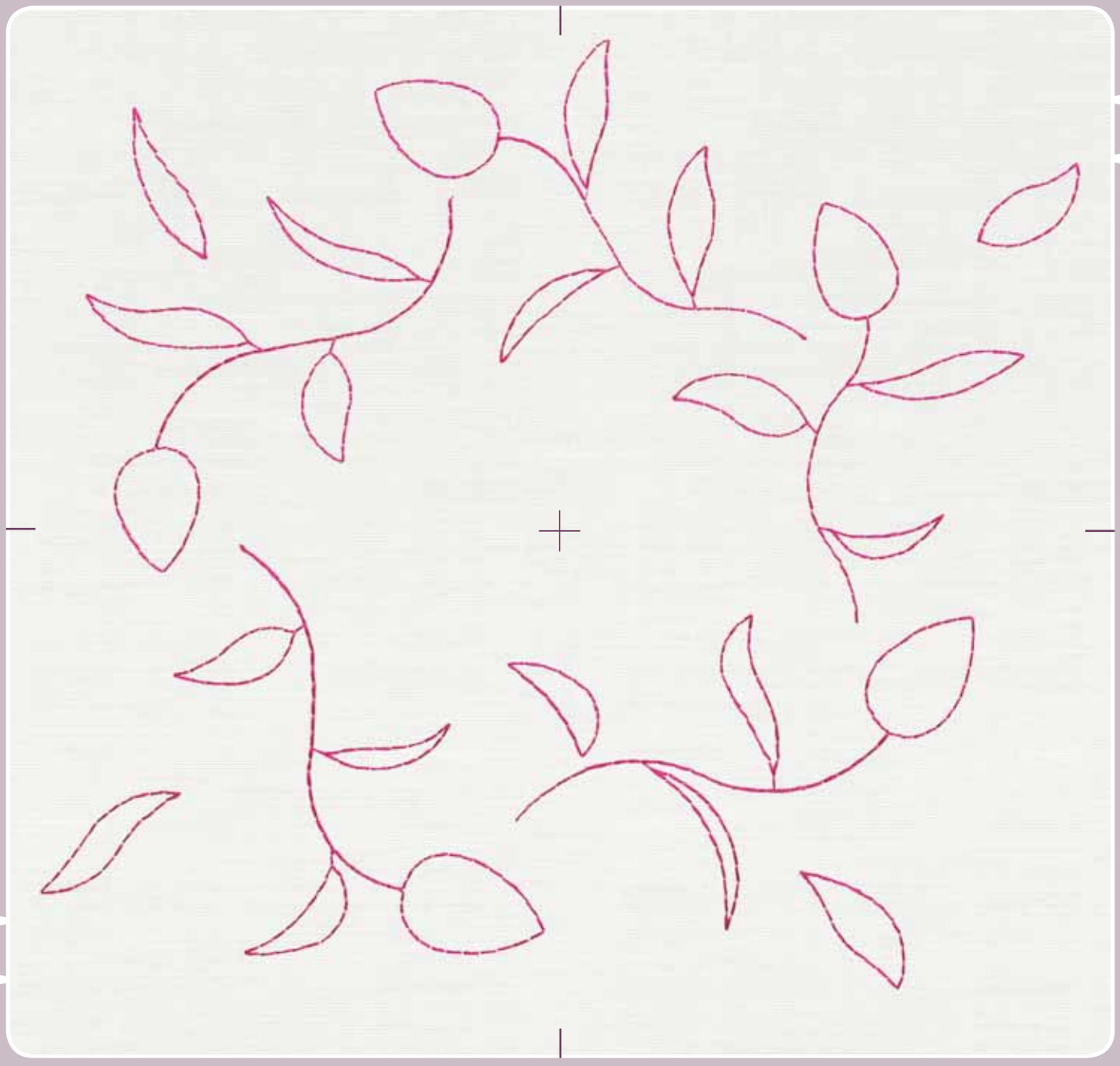
Tiempo de bordado estimado

A - Color 1

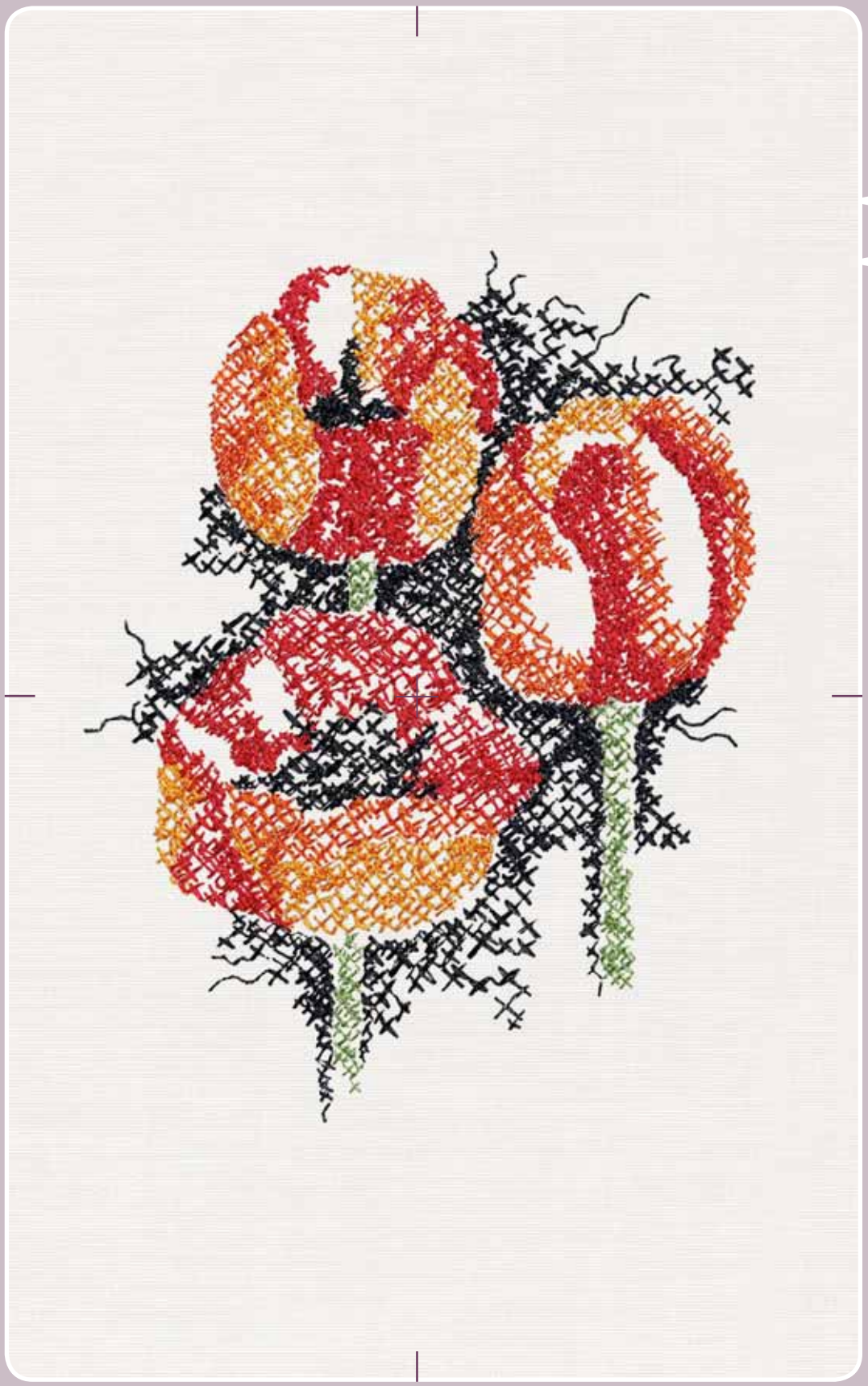
B - Color 1

L01B

L01A



75%



Diseño L02

Anchura: 111,8 mm
4.4 pulgadas

Altura: 145,5 mm
5,7 pulgadas

Puntadas: 13690

Tiempo de bordado estimado

Color

1
2
3
4
5

Diseño L03

Anchura: 72,9 mm
2,87 pulgadas

Altura: 219,6 mm
8,7 pulgadas

Puntadas: 9741

Tiempo de bordado estimado

Color

1
2
3
4

Diseño L04

Anchura: 78,3 mm
3,1 pulgadas

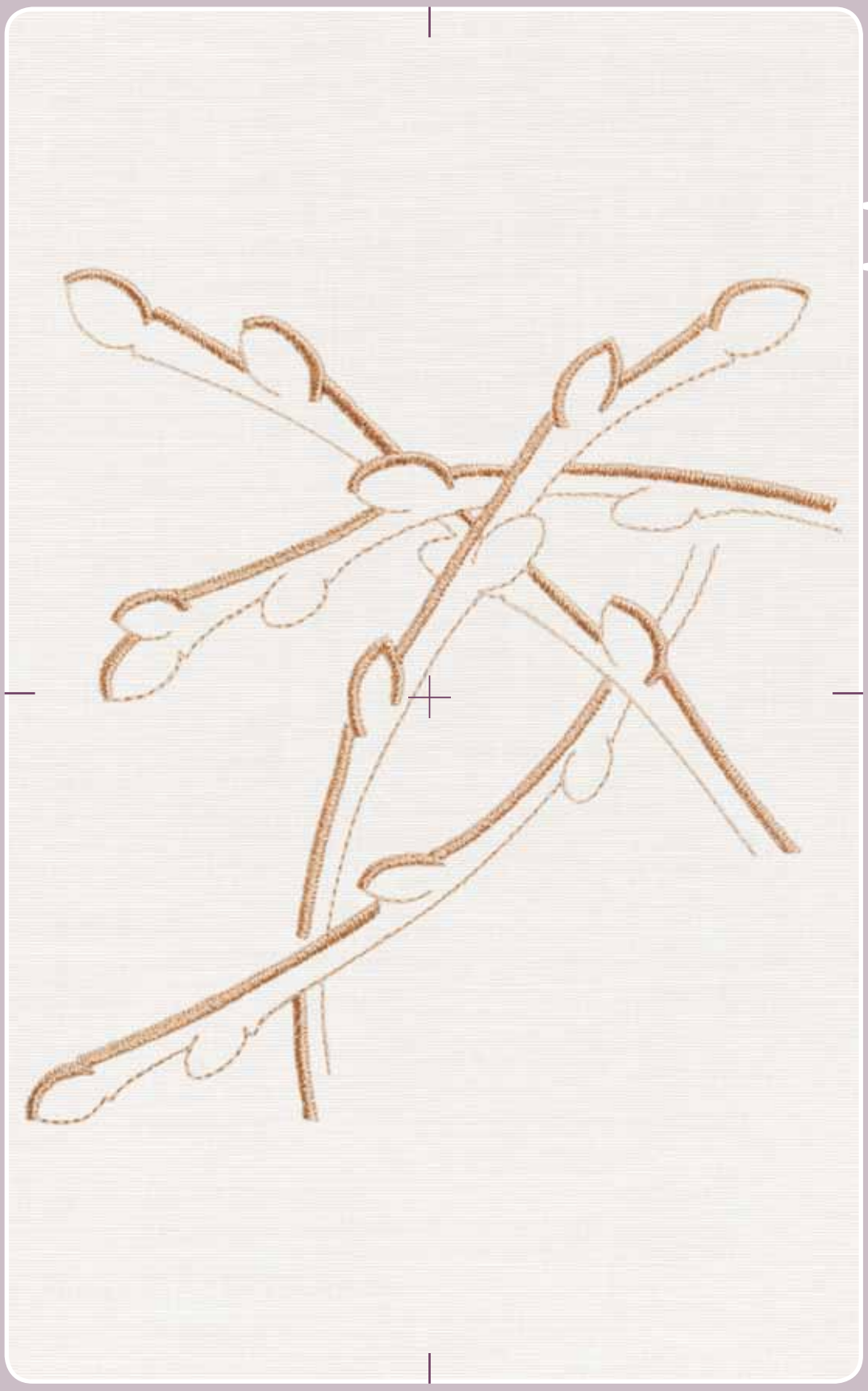
Altura: 221,1 mm
8,7 pulgadas

Puntadas: 8781

Tiempo de bordado estimado

Color

1
2
3
4
5



Diseño L05

Anchura: 135,4 mm
5,32 pulgadas

Altura: 141,1 mm
5,55 pulgadas

Puntadas: 4607

Tiempo de bordado estimado

Color
1

Diseño L06

Anchura: 122,3 mm
4,8 pulgadas

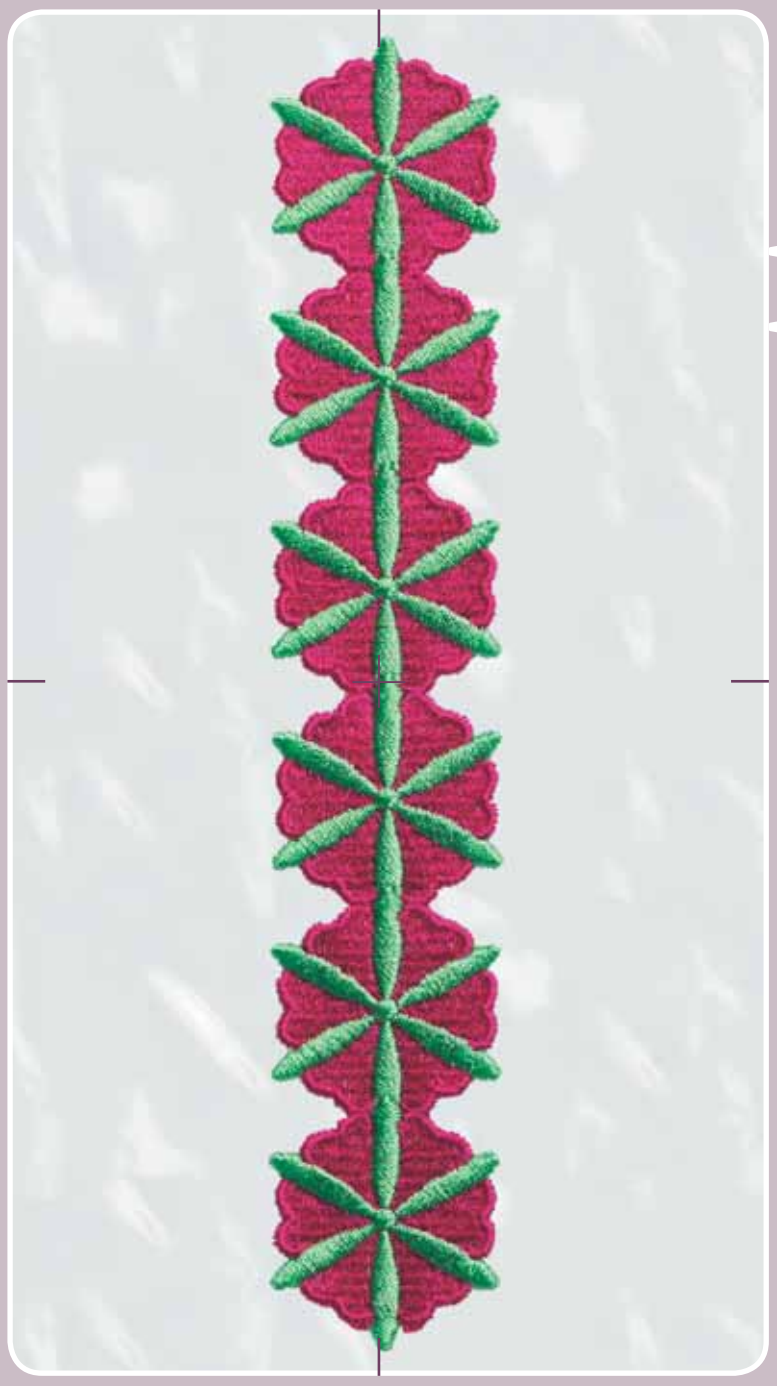
Altura: 188,6 mm
7,4 pulgadas

Puntadas: 11575

Tiempo de bordado estimado

Color

1 2 3 4 5 6 7 8



Diseño L07

Anchura: 30,4 mm
1,2 pulgadas

Altura: 173,1 mm
6,8 pulgadas

Puntadas: 18285

Tiempo de bordado estimado

Color

1

2

Diseño M01

Anchura: 127,3 mm
5,0 pulgadas

Altura: 127,3 mm
5,01 pulgadas

Puntadas: 9062

Tiempo de bordado estimado

Color	1	2	3	4

Diseño M02

Anchura: 127,0 mm
5,0 pulgadas

Altura: 116,5 mm
4,6 pulgadas

Puntadas: 8106

Tiempo de bordado estimado

Color 1 2 3 4

Diseño M03

Anchura: 115,7 mm
4,56 pulgadas

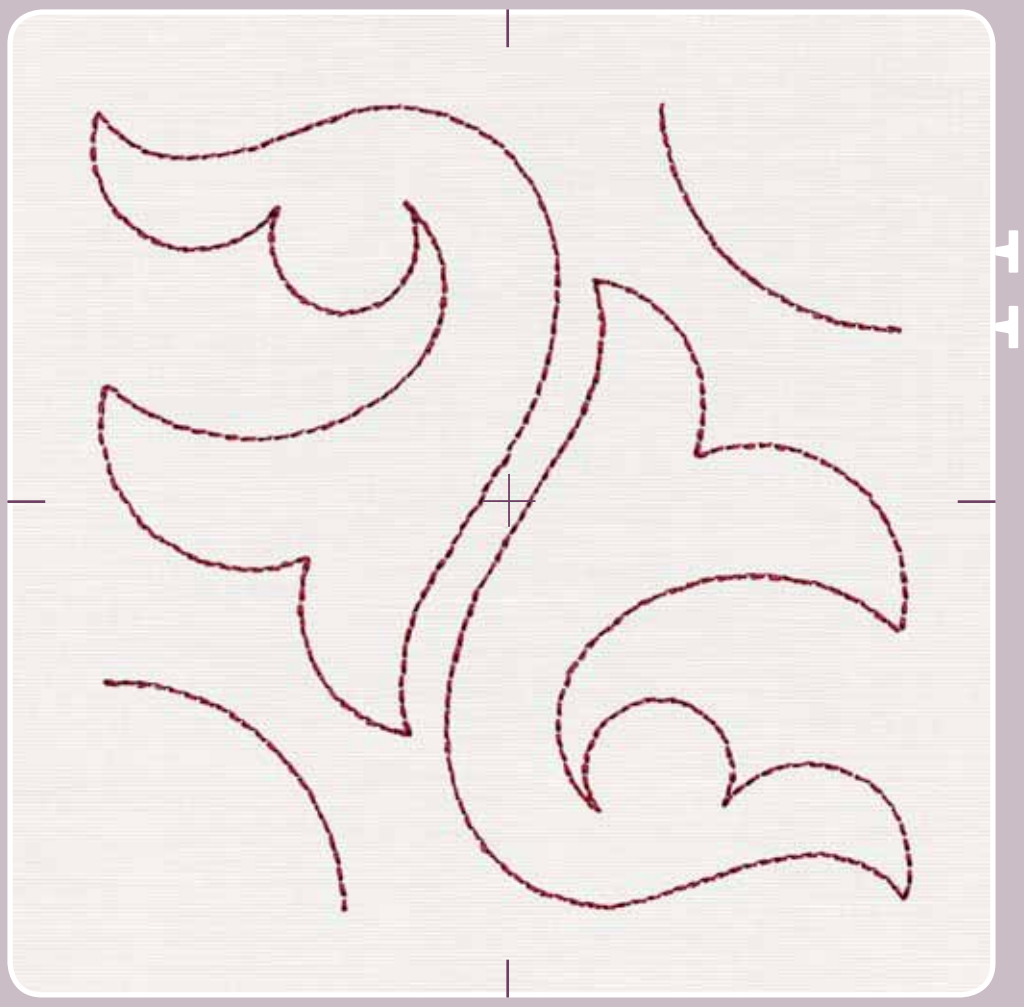
Altura: 125,7 mm
4,96 pulgadas

Puntadas: 10465

Tiempo de bordado estimado

Color	1	2	3	4	5	6	7
	*	*	*	*	*	*	*

* Use hilo del calibre 30.



Diseño M04

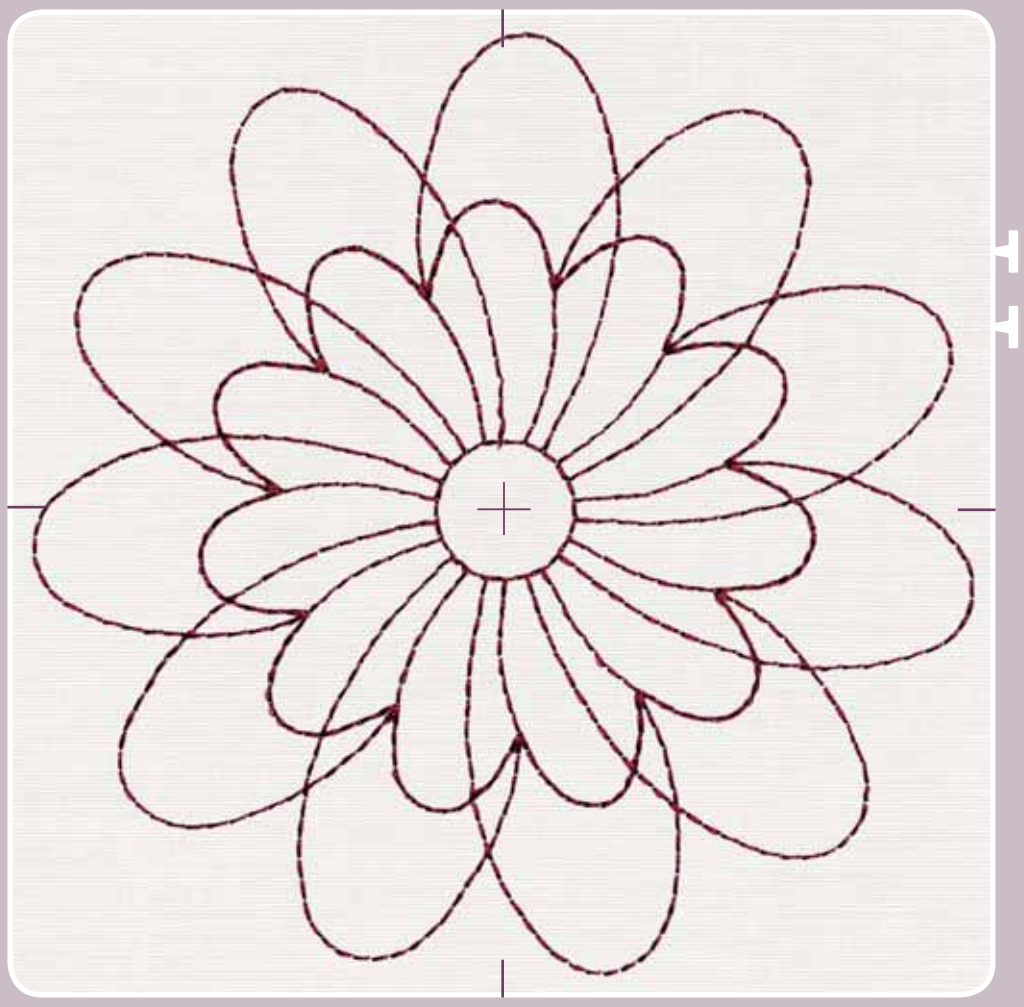
Anchura: 107,0 mm
4,21 pulgadas

Altura: 107,0 mm
4,21 pulgadas

Puntadas: 1280

Tiempo de bordado estimado

Color 1



Diseño M05

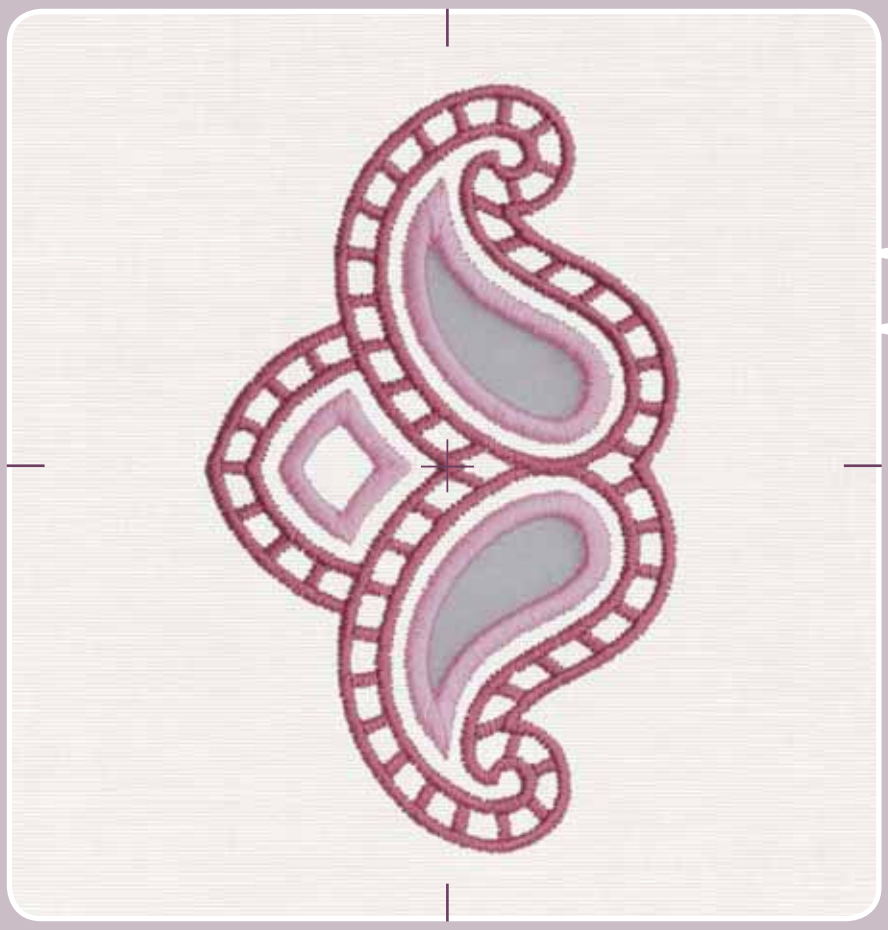
Anchura: 124,8 mm
4,92 pulgadas

Altura: 124,2 mm
4,89 pulgadas

Puntadas: 1961

Tiempo de bordado estimado

Color 1



Diseño M06

Anchura: 63,4 mm
2,5 pulgadas

Altura: 102,9 mm
4,05 pulgadas

Puntadas: 7565

Tiempo de bordado estimado

Color 1 2 3 4

Diseño M07

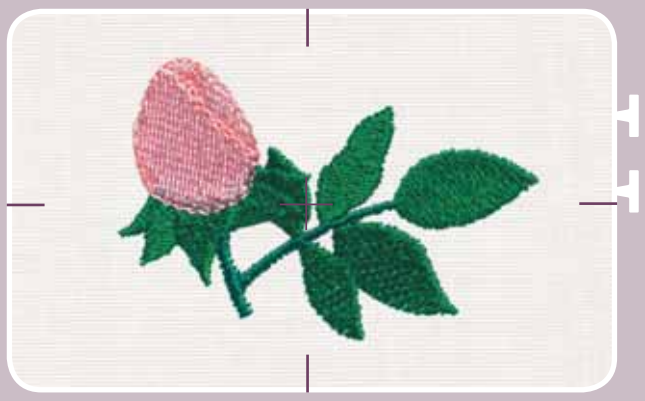
Anchura: 108,4 mm
4,3 pulgadas

Altura: 112,3 mm
4,4 pulgadas

Puntadas: 14061

Tiempo de bordado estimado

Color	1	2	3	4	5	6	7



Diseño S01

Anchura: 55,4 mm
2,2 pulgadas

Altura: 37,0 mm
1,5 pulgadas

Puntadas: 2722

Tiempo de bordado estimado

Color	1	2	3	4

Diseño S02

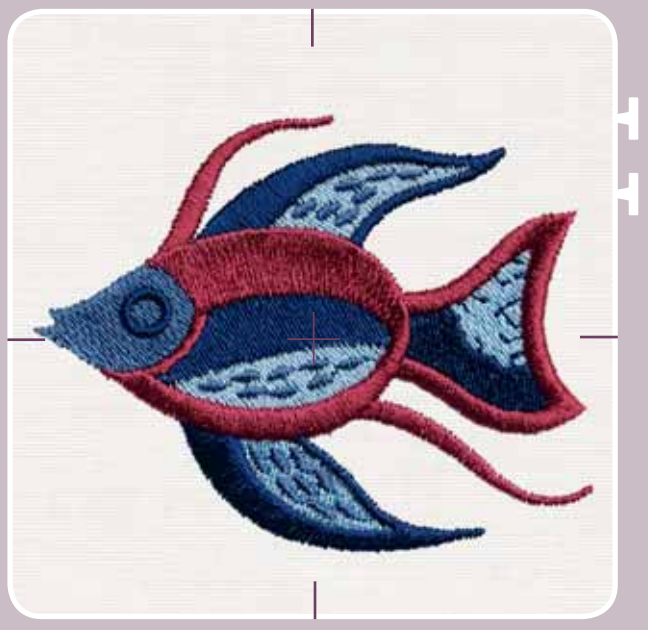
Anchura: 28,9 mm
1,14 pulgadas

Altura: 33,4 mm
1,30 pulgadas

Puntadas: 2191

Tiempo de bordado estimado

Color
1
2
3



Diseño S03

Anchura: 75,9 mm
2,99 pulgadas

Altura: 64,4 mm
2,52 pulgadas

Puntadas: 5917

Tiempo de bordado estimado

Color
1
2
3
4

Diseño S04

Anchura: 18,1 mm
0,71 pulgadas

Altura: 29,5 mm
1,15 pulgadas

Puntadas: 1452

Tiempo de bordado estimado

Color

1
2
3

Diseño S05

Anchura: 56,8 mm
2,24 pulgadas

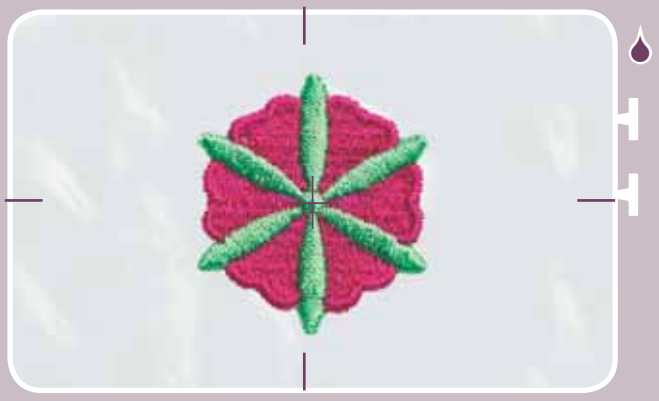
Altura: 67,8 mm
2,67 pulgadas

Puntadas: 5835

Tiempo de bordado estimado

Color

1
2
3



Diseño S06

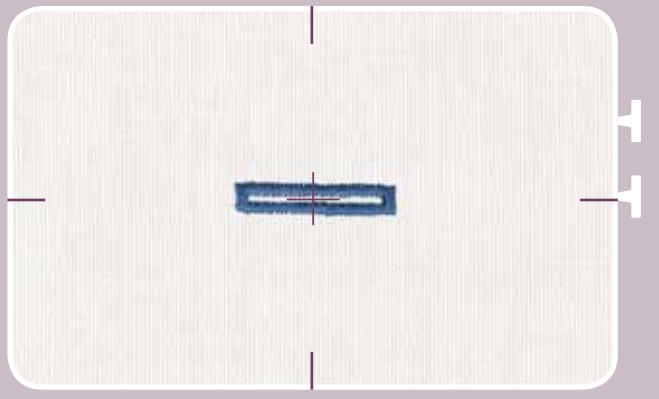
Anchura: 30,2 mm
1,19 pulgadas

Altura: 33,6 mm
1,32 pulgadas

Puntadas: 3174

Tiempo de bordado estimado

Color
1
2



Diseño S07

Anchura: 21,2 mm
0,83 pulgadas

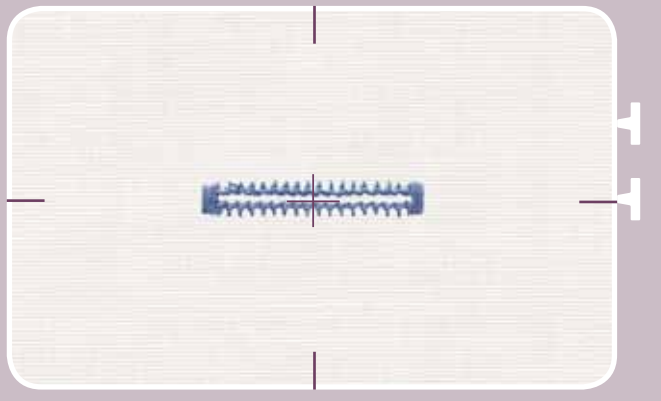
Altura: 4,2 mm
0,16 pulgadas

Puntadas: 161

Tiempo de bordado estimado

Color
1
*

* Para unos ojales duraderos, use hilo de coser normal como hilo superior y de la canilla.



Diseño S08

Anchura: 29,5 mm
1,16 pulgadas

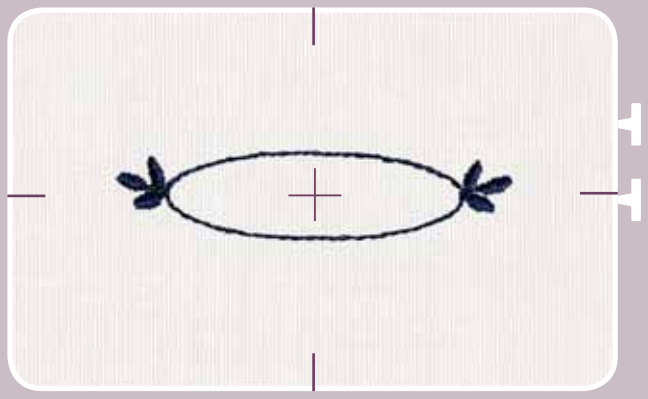
Altura: 4,8 mm
0,19 pulgadas

Puntadas: 225

Tiempo de bordado estimado

Color
1
*

* Para unos ojales duraderos, use hilo de coser normal como hilo superior y de la canilla.



Diseño S09

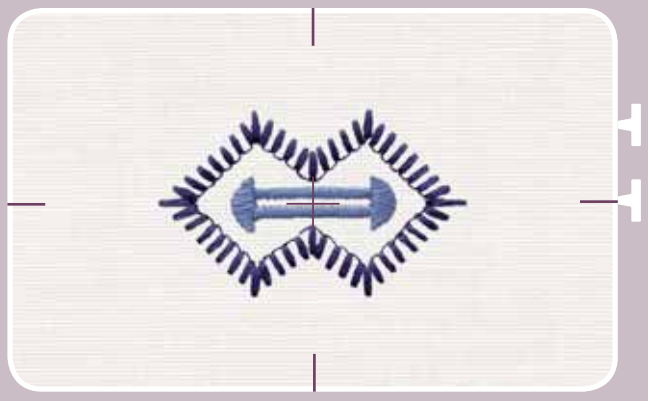
Anchura: 52,4 mm
2,05 pulgadas

Altura: 11,3 mm
0,43 pulgadas

Puntadas: 318

Tiempo de bordado estimado

Color
1



Diseño S10

Anchura: 41,7 mm
1,64 pulgadas

Altura: 26,0 mm
1,02 pulgadas

Puntadas: 731

Tiempo de bordado estimado

Color
1
2 *

* Para unos ojales duraderos, use hilo de coser normal como hilo superior y de la canilla.

Monogramas

1. Altura:	17 mm 0,66 pulgadas	2. Altura:	28 mm 1,10 pulgadas	3. Altura:	42 mm 1,65 pulgadas

	Pouty	Times New Roman
1		
2		
3		

MANTENIMIENTO

Cambio de la placa de la aguja

Apague el interruptor principal

Extracción

- Levante el prensatelas. Coloque el cambiador de la placa de aguja (cambiador de bombillas) tal y como se muestra en la ilustración y presione la placa de aguja hacia arriba, primero por la derecha y a continuación por la izquierda. Ahora puede extraerla con facilidad.

Colocación

- Coloque la placa de la aguja contra al borde trasero de la hendidura, y a continuación presiónela hacia abajo en la parte delantera hasta que oiga como encaja en su sitio. Antes de comenzar a coser compruebe que la placa de aguja está en posición horizontal.

Nota: baje los dientes de arrastre para facilitar la extracción de la placa de aguja.

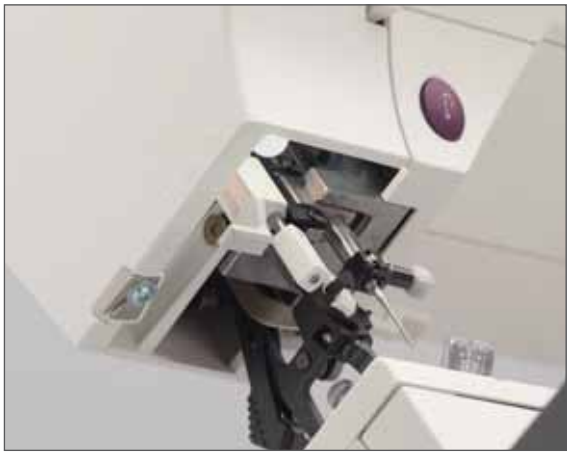
Limpieza

Apague el interruptor principal

- Quite la placa de aguja y baje los dientes de arrastre. Limpie los dientes de arrastre y la zona del garfio con el cepillo.
- Limpie la máquina de coser cada 10-15 horas de funcionamiento.

Limpieza de la pantalla

Limpie la pantalla con un paño seco y suave que no se deshilache. ¡NO UTILICE limpiadores abrasivos ni disolventes!



Cambio de la bombilla

Apague el interruptor principal

- Desconecte el cable de alimentación y el enchufe del pedal de la máquina.
- Retire la caja de accesorios. La bombilla está situada dentro de la máquina de coser, cerca del enhebrador de la aguja.

Extracción de la bombilla

Empuje el cambiador de bombillas a fondo todo lo que pueda. Seguidamente, gire la bombilla media vuelta en sentido contrario a las agujas del reloj y extráigala.

Colocación de la bombilla

Importante: utilice una bombilla que cumpla las indicaciones del costado izquierdo de la máquina, 12 V máximo 5 W.

Introduzca la bombilla en el cambiador de bombillas. Introduzca la bombilla en el soporte diagonal y gírela hasta que encajen las patillas. Empuje la bombilla hacia arriba a fondo en el soporte y gírela media vuelta en el sentido de las agujas del reloj. Retire el cambiador de bombillas. La bombilla quedará firmemente sujeta, por lo que puede retirar el cambiador sin peligro.

Para adquirir las bombillas contacte con su distribuidor Pfaff.

¿Qué hacer si...?

En este capítulo se proponen soluciones en caso de problemas con su creative 2170. Para ampliar información contacte con su distribuidor Pfaff, que estará encantado de poder ayudarle.

Costura

Problema/Causa	Solución
La máquina se salta puntadas	
¿Ha colocado correctamente la aguja?	Empuje la aguja a fondo hacia arriba, con la cara plana hacia atrás.
¿Ha colocado una aguja incorrecta?	Utilice una aguja del sistema 130/705 H.
¿La aguja está doblada o roma?	Coloque una aguja nueva.
¿Ha enhebrado correctamente la aguja?	Compruebe el enhebrado de la máquina.
¿La aguja es demasiado pequeña para el hilo?	Cambie la aguja.
El hilo de la aguja se rompe	
¿Ha colocado correctamente la aguja?	Empuje la aguja a fondo hacia arriba, con la cara plana hacia atrás.
¿Ha colocado una aguja incorrecta?	Utilice una aguja del sistema 130/705 H.
¿La aguja está doblada o roma?	Coloque una aguja nueva.
¿Ha enhebrado correctamente la aguja?	Compruebe el enhebrado de la máquina.
¿La aguja es demasiado pequeña para el hilo?	Cambie la aguja.
¿Está utilizando un hilo de mala calidad con irregularidades, o que se haya secado tras un largo periodo de almacenamiento?	Cambie el hilo.
El hilo de la canilla se rompe	
¿Ha colocado correctamente la canilla?	Compruebe el hilo de la canilla.
La costura es irregular	
¿Está desajustada la tensión del hilo?	Compruebe la tensión del hilo de la aguja.
¿Está utilizando un hilo demasiado grueso o de grosor irregular?	Cambie el hilo.
¿Está enrollada la canilla de manera uniforme?	Compruebe el devanado de la canilla
La máquina no arrastra el tejido, o lo hace de manera irregular	
¿Ha enhebrado correctamente la aguja?	Compruebe el enhebrado de la máquina.
¿Se han acumulado restos de hilos entre las filas de los dientes de arrastre?	Quite la placa de aguja y limpie los dientes de arrastre con un cepillo.
La máquina se atasca	
Están bajados los dientes de arrastre?	Baje los dientes de arrastre.
Imagen defectuosa o no hay imagen en la pantalla	
¿Quedan restos de hilo en el garfio?	Quite los restos de hilos.
¿Está desajustado el control de contraste de la pantalla?	Ajuste el contraste de la pantalla.

Bordado

Problema/Causa	Solución
El dibujo del bordado está distorsionado	
¿Ha sujetado firmemente la tela al bastidor?	La tela debe quedar firmemente ajustada al bastidor, de forma que no haga pliegues.
¿Está el aro interior del bastidor completamente acoplado al aro exterior del bastidor?	Sujete la tela al bastidor de forma que el aro interior se acople perfectamente al aro exterior del bastidor.
El dibujo del bordado se ha contraído	
¿Ha estabilizado suficientemente la tela?	Coloque en la tela una hoja de papel adhesivo o entretela de refuerzo o una friselina hidrosoluble.
El hilo de la aguja se rompe	
¿Está utilizando la aguja correcta?	Coloque una aguja con un ojo más grande (Sistema 130N).
¿La aguja está doblada o roma?	Coloque una aguja nueva.
¿La aguja es demasiado pequeña para el hilo?	Utilice una aguja del tamaño adecuado.
¿Ha colocado correctamente la aguja?	Empuje la aguja a fondo hacia arriba, con la cara plana hacia atrás.
¿Ha enhebrado correctamente la aguja?	Compruebe el enhebrado de la máquina.
¿Está utilizando un hilo de mala calidad con irregularidades, o que se haya secado tras un largo periodo de almacenamiento?	Cambie el hilo.

Accesorios y repuestos no originales

La garantía no cubre ningún desperfecto ni avería ocasionados por el uso de accesorios o repuestos que no sean originales.

Índice

A

Accesorios
  accesorios de bordado 5:10
  accesorios estándar 1:16
Acolchado 4:16
Actualice su máquina 2:20-2:23
Adaptador del bastidor 5:40
Aguja
  cambio 2:7
  enhebrado 2:14
Aguja de lanza 4:22
Aguja doble 3:6, 3:24
  costura 3:24
  costura de puntadas Maxi 3:24
Aguja doble, enhebrado 2:15
Agujas 5:45
Ajustes de puntadas
  modificación de los parámetros de las puntadas 4:3
Alfabetos 1:13, 4:26-4:27, 5:27-5:30
Ancho de puntada 3:11
Apliques para quilts 4:19
Asistente creativo 2:17, 3:10
Asistente de la máquina 2:17

B

Balance 3:6
Barra de Herramientas 3:7
Bastidor 5:13
  colocación del bastidor 5:13
  retirada del bastidor 5:13
  selección 5:7
Bombilla
  cambio 6:3
Bordes festoneados 1:11
Bordado 5:21
Bordado 5:1-5:70
  estándar 5:10
  Bordado de apliques 5:47
  colocación del prensatelas para bordado 5:10
  colocación del bastidor 5:13
  hilván en el bastidor 5:17
  bordado Richelieu 5:47
  combinaciones de bordados 5:31
  bordado de diseños simples desde tarjeta 5:16
  introducción al bordado 5:14
  bordado 5:13
  introducción de una tarjeta 5:10
  desplazamiento del diseño en el bastidor 5:20
  bordado en varios colores 5:19
  bordado en un solo color 5:20
  colocación de diseños en el bastidor 5:22-5:23
  retirada del bastidor 5:13
  selección de un diseño 5:16-5:17
  velocidad 5:9
  ventanas 5:2
Bordado con varios colores 5:26
Bordado de apliques 5:47
Bordado de monogramas y letras 5:27-5:30
Bordado en un sólo color 5:20
Bordado en varios colores 5:19
Bordado Richelieu 5:47
Botón Aguja arriba/abajo 3:2
Botón de cortahilos 3:2
Botón de costura lenta 3:2
Botón de costura marcha atrás 3:2
Botones
  costura de botones 3:19
Brazo libre 2:4

C

Caja de accesorios 2:4
Cambio de color 5:7, 5:18
Canilla y caja portacanillas
  Inserción 2:12
Colocación de la tela en el bastidor 5:15
Colocación precisa de un diseño 5:6, 5:23-5:25
Composición de la parte superior del quilt 4:18
Conexión eléctrica 2:2
Contenidos 1:4-1:6
Contraste de la pantalla 2:3
Cortahilos 2:3, 5:9
Coser 3:1-3:28
Costura con movimiento libre 3:6, 4:24
Costura decorativa 4:1-4:28
  notas generales 4:2
Costura en cuatro direcciones 3:3, 3:25-3:26
Costura nostálgica / tradicional 4:22
Creación automática de puntadas 5:5, 5:33
Creación de puntadas
  automático 5:5, 5:33-5:34
Creador de puntadas 4:11-4:15
Creative Data Manager 2:18-2:19, 5:36-5:40
Cremalleras
  costura de cremalleras 3:23
Cuadro de puntadas 1:8

D

Data Manager 5:2, 5:9, 5:36-5:40
Datos técnicos 6:11
Demostración 3:28
  reproducción 3:28
  programación 3:28
Deshacer reordenación de motivos 5:7
Desplazamiento del bastidor 5:8
Desplazamiento del diseño en el bastidor 5:20
Detector del hilo de la canilla 2:12, 3:2
Devanado de la canilla
  desde el segundo portacarrete 2:9
  desde el portacarrete 2:8
  desde el tercer portacarretes 2:9
  ajuste de la velocidad 2:11
  a través de la aguja 2:10
  mientras borda 2:10
Dientes de arrastre 2:7
  bajada 5:11
Diseños
  diseños predefinidos 5:49-5:70
  transferencia de diseños 5:41
Diseños predefinidos 5:49-5:70
Dobladillo enrollado 3:24

E

Eliminar 5:6
Enhebrado
  aguja 2:14
  aguja doble 2:15
Enhebrador de la aguja 2:14
ESC 3:10
Estado actual 5:8

F

Festón en punta 3:5, 4:20-4:21
  festón en punta asimétrico 4:21
  festón en punta 4:20
Formación de arcos 5:6, 5:31-5:32
Formatos de archivo 5:40
Friselinas 5:44-5:45
Fruncido con puntada recta 4:25
Funciones del modo de costura 3:3-3:6

G

Guardar parámetro 3:12
Guía para ojales Sensormatic 3:15

H

Hilo de la canilla 2:15
Hilos 5:46
Hilván en el bastidor de bordado 5:4, 5:17
Hojas y flores. 1:12

I

Icono Mover 5:5
IDT (Doble arrastre integrado)
  desacoplamiento 2:6, 5:11
  acoplamiento 2:6
Información 3:7, 5:9
Información de puntadas 5:4
Inicio del motivo 3:2
Instrucciones de funcionamiento 2:2
Interruptor principal 2:3
Introducción 1:7-1:18
Inversión 3:13
Inversión de forma lateral 3:3, 5:7
Inversión de forma longitudinal 3:3, 5:6

J

Jaretas
  jaretas con aguja doble 4:23
Jaretas con aguja doble 4:23

L

Largo de puntada 3:11
Limpieza 6:2

M

Maleta de transporte 2:4
Mantenimiento 6:1-6:5
Más opciones 5:6
Mensajes
  opciones de mensajes 3:28
  opciones de mensajes 5:8
Menú contexto 3:8-3:9
  en bordado 5:8
Menú personal 3:27
Menú principal 3:7
Minimenú principal 5:3
Monogramas 4:28, 5:70
Monogramas y letras
  bordado de monogramas y letras 5:27-5:30
Mostrar cuadrícula 5:8

N

Notas generales 2:17

O

Ojales 3:15-3:18
  acoplamiento del prensatelas 3:15
  ojal automático 3:16
  Ojal de sastre con cordoncillo 3:17-3:18
  cómo equilibrar un ojal 3:16
  cómo coser 3:16

ojal manual 3:16
ojal programado 3:16
guía para ojales sensormatic 3:15
consejos 3:18
con hilo de trencilla 3:17
Ojetes 3:19
OK 3:10
Omitir puntadas 5:26

P

Palanca de rodilla 2:16
retirada 5:11
Palanca de rodilla electrónica 2:16
Palanca del prensatelas 2:16
Pantalla de bienvenida 3:7
Patchwork 4:16
Pedal, conexión 2:2
Piezas de la creative 2170 1:14
Piezas de la unidad de bordado 1:15
Piezas del bastidor de bordado 1:15
Placa de aguja
cambio 6:2
Plantilla de bordado
modo de empleo 5:42-5:43
Posiciones de la aguja 3:13
Prensatelas
cambio 2:5
desenganche 2:5
colocación 2:5
Preparativos 2:1-2:24
Presentación general de la máquina 1:14
Programa para patchwork 3:6, 4:16
crear un nuevo 4:17
Programa de hilván 3:14
Programa de remate 3:5, 3:12
Puntada de dobladillo cruzado 3:23
Puntada de unión o fagoti 3:23
Puntada en el borde de la costura 4:18
Puntada invisible 3:22
puntada invisible elástica 3:22
Puntada recta 3:14
Puntada simple 3:4
Puntada utilitaria
modificación de puntadas utilitarias 3:11
Puntada zigzag en tres pasos 3:14
Puntadas de acolchado 1:11
Puntadas de animales 1:12
Puntadas de bordado tradicional 1:12
Puntadas de bordado a mano tradicionales 4:23
Puntadas de festón 1:11
Puntadas de Punto de Cruz 1:11
Puntadas de remallado 3:21
puntada overlock cerrada 3:21
cerrada con hilo para el borde 3:21
puntada overlock abierta 3:21
Puntadas decorativas 1:11, 1:12, 1:13
modificación de puntadas decorativas 3:12
selección 4:2
Puntadas MAXI 1:13, 4:24
Puntadas para dobladillos 1:11
Puntadas utilitarias 1:8-1:11
Punteado con movimiento libre 4:19
Punto de cruz 4:23

R

Remate inmediato 3:4
Representación ampliada 5:6, 5:22
Remate 3:12
Ribeteado en concha 4:25

S

Secuencia de costura 4:4-4:10
- modificación de una secuencia de costura existente 4:7
- ordenar las puntadas 4:6
- cerrar sin guardar. 4:9
- crear 4:5
- eliminar 4:9
- inserción de una puntada 4:7
- inserción de una puntada al inicio 4:7
- abrir desde una tarjeta de memoria creativa 4:10
- abrir desde la memoria 4:10
- guardar 4:8
- seleccionar y abrir una guardada 4:9

Secuencia de palabras
- editar 4:27
- guardar 4:27

Selección de una puntada 3:11
Seleccionar puntadas 5:4
Speed
- velocidad de bordado 5:9

T

Tapa 2:4
tarjeta de memoria creativa
- preparación para guardar 5:41

Teclas de función 3:2
Tensión del hilo 2:13, 3:11
Tensión superior correcta 2:13

U

Última puntada 3:7
Unidad de bordado
- conexión 5:12
- retirada 5:13

V

Vainica 4:22

Z

Zoom
- desplazar el área ampliada 5:35
- Ampliar imagen 5:4, 5:35
- reducir imagen 5:4

Zurcido 3:20
- zurcido automático 3:20
- equilibrado de las puntadas de zurcido 3:20
- zurcido programable 3:20
- con puntada elástica 3:20

Nos reservamos el derecho a introducir cambios en el equipamiento y el conjunto de accesorios de la máquina sin previo aviso, o de efectuar modificaciones en el rendimiento o el diseño.

No obstante, tales modificaciones serán siempre en beneficio del usuario y del producto.

Dimensiones (an x al x l) an = 187 mm x al =290 mm x long =408 mm)

Peso = ~9,5 kg

Tensión nominal (reversible) = 120 V / 230 V conmutable

Consumo energético = 75 W

Lámpara de costura = 12 V / 5 W

Velocidad de costura (máxima y mínima) = máx. 1100 rpm / mín. 60 rpm

Ancho de puntada = 9 mm

Largo de puntada = -6 mm (marcha atrás)...0...6 mm

Elevación del prensatelas = 8 mm

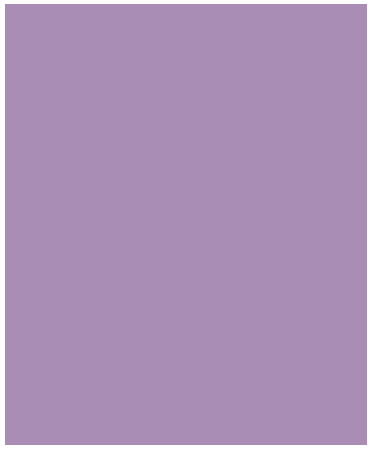
Elevación máxima del prensatelas = 8,3 mm (aproximadamente)

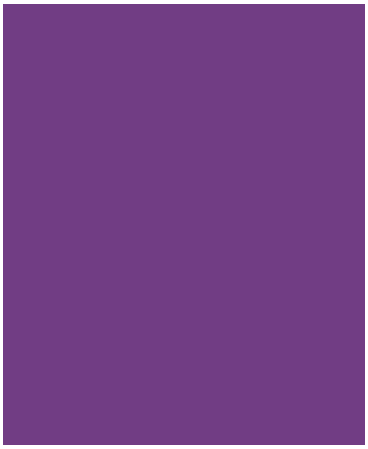
Sistema de agujas = 130/705 H

Propiedad intelectual

Las patentes que protegen este producto se indican en una etiqueta situada debajo de la máquina de coser.

PFAFF, creative e IDT (imagen) son marcas registradas o marcas comerciales de VSM Group AB.





VSM Group AB • SE-561 84 Huskvarna • SWEDEN
www.pfaff.com

413 04 79-46B • Spanish • Inhouse • © 2006 VSM Group AB • Printed in Sweden on environmental-friendly paper